Pubblicazione mensile - Anno VII
NUMERO 72 - GIUGNO 1998
Autorizzazione Tribunale di Perugia n. 31/92 del 14 luglio 1992
Pubblicazione a cura di:
KAPPA Srl
via del Milliario 32, 40133 Bologna
Direttore Responsabile e Editoriale:
Giovanni Bovini
Progetto Editoriale, Grafico, Supervisione e Coordinamento:
Andrea Baricordi
Massimiliano De Giovanni
Andrea Pietroni
Barbara Rossi
Segretaria di Redazione (BO):
Serena Varani
Corrispondenza con il Giappone e Traduzioni:
C.I.G. Comunicazioni Italo Giapponesi (Spoleto)
Adattamento Testi:
Andrea Baricordi
Lettering
Alcadia Snc
Adattamento Grafico:
Annalisa Sorano - Alcadia Snc
Grafica e Impaginazione:
Marco Tamagnini
Proof reading:
Monica Carpino
Hanno collaborato a questo numero:
Luca Raffaelli, Simona Stanzani, Mieko Sugawara, il Kappa
Segretaria di Redazione (PG):
Emilia Mastropierro
Amministrazione:
Maria Grazia Acacia
Supervisione Tecnica:
Sergio Selvi
Fotocomposizione:
Fotolito Fasertek - Bologna
Editore:
EDIZIONI STAR COMICS Srl
Strada Selvette 1 bis/1 - 06080 Bosco (PG)
Stampa:
GRAFICHE BOVINI - Bosco (PG)
Distributore esclusivo per le edicole:
C.D.M. Srl - Centro Diffusione Media
Viale Don Pasquino Borghi 172, 00144 Roma - Tel. 06/5291419

Addio, Yaga. Con tanto affetto, K

APPUNTI & RIASSUNTI

OH, MIA DEA!

Keiichi Morisato è uno studente giapponese come ce ne sono tanti, ma ciò che rende particolare la sua vita è un singolare influsso divino: avendo telefonato per errore all'Agenzia Dea di Soccorso, la divinità Belldandy lo invita a esprimere un desiderio, che però li lega con un vincolo indissolubile. I due imparano così a convivere, ma diversi elementi di disturbo sopraggiungono a turbare il loro idillio, fra cui le due sorelle di Belldandy: Urd, la maggiore, è la più spregiudicata, sempre all'opera con filtri e incantesimi per spingere Keiichi a fare il passo decisivo nei confronti di Belldandy; Skuld, la minore, è un genio della meccanica e preferirebbe che lo studente e la sorella non avessero alcuna relazione romantica. Quali altri ostacoli incontrerà questa bizzarra storia d'amore?

CALM BREAKER

Le Industrie Kamata si occupano della progettazione e della costruzione di robot, e sotto la direzione dell'anziano Nomura lavora un vero e proprio genio della cibernetica, il caposezione Toshiya Sakazaki; la sua genialità è però controbilanciata negativamente dall'incoerenza e da un pessimo senso dell'umorismo, che si concretizzano nella costruzione del Modulo KE 28 'Sayuri', un robot con le sembianze di una liceale. La caposezione Arita (ex-moglie di Sakazaki) scopre però che le potenzialità di Sayuri sono altissime, e che inconsciamente il suo progettista ha creato la prima vera e propria intelligenza artificiale del mondo! Di questo particolare se ne rendono conto anche alla Kurahashi Kogyo Kabushikigaisha (KKK!), concorrenti diretti delle Industrie Kamata, specializzate nella progettazione e costruzione di armi robot. Dopo aver introdotto come segretaria alle Industrie Kamata la bella spia Misaki Hoshino, i capi della KKK iniziano a sferrare una serie di attacchi impietosi ai concorrenti, impiegando i loro automi giganti più potenti! La nuova minaccia giunta dalle colonie spaziali, però, è l'androide Kaori, che dopo aver raso al suolo le industrie KKK attende lo scontro decisivo con Sayuri, che finalmente rientra in scena, dopo una lunga e difficoltosa riparazione. Ma c'è qualcosa di nuovo...

OFFICE REI

Yuta è un ragazzo rimasto orfano da poco, e proprio mentre fa considerazioni sul futuro, tre stupende ragazze entrano prepotentemente nella sua vita e nella sua casa: si tratta di Mirei, Emiru e Rika, sorellastre di cui Yuta non conosceva nemmeno l'esistenza. Tutte e tre hanno un carattere forte e deciso, ma mentre la prima è dolce e gentile, le altre due cercano di imporre la loro volontà sul ragazzo con l'inganno, spesso coinvolgendolo in situazioni imbarazzanti. La cosa più incredibile, però, è che le tre dirigono un'agenzia di investigazioni sul paranormale, e che nonostante la loro euforia quasi patologica nelle vicende di ogni giorno, sul lavoro cambiano radicalmente, trasformandosi in posate e serie professioniste: Office Rei - questo il nome dell'agenzia - prende forzatamente sede a casa del povero Yuta, che così, oltre a vedersi invasa la privacy e distrutta la tranquillità a cui era abituato, deve aiutare le tre sorelle a indagare su case infestate e manifestazioni ultraterrene... pur non credendo assolutamente a nessuna di queste cose!

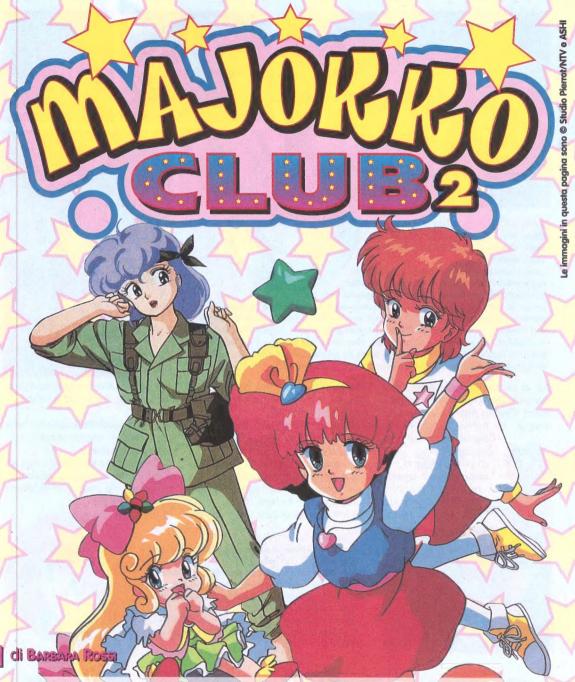
EXAXXION

Sono passati dieci anni dal primo contatto dell'uomo con il popolo alieno di Riofard, e i due popoli vivono ormai in perfetta simbiosi sulla Terra, collaborando per il benessere comune. I fardiani, però, pur permettendo ai terrestri di fare uso delle loro tecnologie antigravitazionali, non ne svelano i segreti. Hosuke Kano, scienziato radiato dall'albo per le sue idee sovversive, è convinto che i fardiani si stiano in realtà preparando alla conquista della Terra, e prepara alcune contromisure che hanno come soggetto il nipote Hoichi "Ganchan" Kano e la misteriosa e avvenente Isaka Minagata. Il mondo si prepara nel frattempo alle celebrazioni del decimo anniversario del Primo Contatto, che vedranno l'inaugurazione dell'Elevatorship, un colossale montacarichi orbitale il cui primo carico sarà un omaggio di Riofard alla Terra. Ma la sorpresa che attende i terrestri è tragica: il Ministro degli Esteri fardiano appare dal portale con un colossale androide, dichiarando la Terra colonia di Riofard. Nel frattempo, la milizia fardiana mette in ginocchio le forze dell'ONU e invia robot messaggeri in tutto il mondo a controllare che nessun terrestre insorga, e nel caso a punirlo con la morte!

E FRA UN MESE... KAPPA PLUS!

E' solo un esperimento, ma vi farà saltare in aria: solo per il mese di luglio **Kappa Magazine** aumenterà il suo prezzo di duemila lirette... per offrirvi **IL DOPPIO** di pagine, e cioè ben 256! Nuovi personaggi! Storie brevi! Un chilo di fumetti! Quando andate in edicola, portatevi dietro una carriola: potreste non farcela a trasportare un tomo di quel genere! Ma ricordate... Solo per il mese di luglio! Poi si torna alla normalità! Approfittatene!

MAJOKKO CLUB 2

di Barbara Rossi

Mentre la Toei, quasi in sordina, inaugurava quello che sarebbe diventato uno dei filoni più fertili nel panorama dell'animazione giapponese, quello delle maghette in erba, altre due case di produzione, la Ashi - nata da un'ennesima costola della Toei, già impegnata nella realizzazione di **Sengoku Mashin Goshogun** (in Italia, Gotriniton) - e lo Studio Pierrot, si inserivano con alcuni progetti di tutto rispetto nel mercato televisivo nipponico sfruttando sì l'idea dei concorrenti (anche se solo per lo Studio Pierrot si può parlare di vera e propria concorrenza), ma colmando anche nel migliore dei modi il vuoto lasciato nel cuore degli appassionati con l'improvvisa interruzione del progetto da parte del colosso che per primo l'aveva varato.

Con **Maho no Princess Minki Momo** (Minky Momo, la principessa della magia. In Italia, Il magico mondo di Gigì), che esordisce sui teleschermi nipponici nell'ormai lontano 1982, avviene il passaggio di testimone tra la Toei e la Ashi Production, ed è proprio quest'ultima che, prendendo in mano le redini della situazione, proporrà al pubblico il suo stereotipo di maghetta, talmente ben caratterizzato e forte da dettare le regole base del filone, che perfino lo Studio Pierrot, suo concorrente, seguirà fedelmente l'anno successivo, il 1983,

MAHO NO PRINCESS MINKY MOMO

(Minky Momo, la principessa della magia), Ashi, magia, 63 episodi, 18/3/1982-26/5/1983 - *Il magico mondo di Gigì*.

C'era un tempo in cui le persone sognavano, ma un brutto giorno tutti i sogni degli esseri umani lasciarono la terra per rifugiarsi nel regno di Fenarinasa, che con il progressivo inaridimento dei cuori degli esseri umani si sta allontanando sempre di più dalla Terra. Per scongiurare la catastrofe e far riaccendere una scintilla nei cuori dei terrestri, il Re e la Regina mandano la loro figlioletta Momo sulla terra col compito di far tornare a sognare gli esseri umani. Assieme a Pipir, Motcha e Shindobuk, un cane, un uccellino e una scimmietta, Momo arriva sulla terra presso una famiglia che gestisce un negozio di animali. Con le sue magie, Momo, che apparentemente ha dodici anni, si trasforma in una ragazza di diciotto anni esperta e professionista in qualsiasi materia.

con la sua prima, famosissima produzione: **Maho no Tenshi Creamy Mami** (Creamy Mami, l'angelo della magia. In Italia, L'incantevole Creamy) e poi con tutte le successive.

Universalmente e senza timore di smentita, si può stabilire che le regole da seguire per realizzare un majokko anime, in fondo sono poche e si possono contare sulla punta delle dita.

Primo: la protagonista della storia deve essere una bambina intorno ai 10/12 anni.

Secondo: la bambina in questione deve necessariamente provenire da un mondo incantato, oppure essere una ragazzina normale che ha avuto la fortuna d'incontrare un folletto o, comunque, un'entità appartenente al mondo della magia che le ha donato i poteri.

Terzo: la suddetta bambina deve possedere un oggetto magico, vera fonte dei suoi poteri.

Quarto: la solita fanciulla deve (e qui è quasi tassativo) potersi trasformare, grazie alla magia, in se stessa adolescente o per lo meno in

SHIN MAHO NO PRINCESS MINKY MOMO

(Nuovo Minky Momo, la principessa della magia), Ashi, magia, 63 episodi, 2/10/1991-23/12/1993

Minky Momo è la principessa del paese dei sogni Marinnasa. Il compito affidatole dai suoi genitori è quello di riportare i sogni nello spirito degli esseri umani. Assieme a lei viaggiano Rupipi, Chamo e Kubukku. Momo si trasferisce in Giappone e diventa la figlia unica di una coppia che gestisce un albergo chiamato Legend Inn. Il papà è un archeologo, mentre la madre è una famosa scrittrice di gialli.

NOME	PERCHE' E' VENUTA SULLA TERRA	STRUMENTI MAGICI	PAROLE MAGICHE	MASCOTTE	AMBIENTAZIONE
Sally Yumeno	Curiosità nei confronti del mondo degli esseri umani.	Nessuno	Mahariku Maharita	Nessuna	Sally abita a Kibougaoka con il fratellino Kabou. Frequenta la 5 C della scuola elementare Kibaoka
Atsuko Kagami	Grazie al suo amore per gli specchi, una fata gliene ha donato uno magico.	Specchietto magico	Tekumaku Mayakon Tekumaku Mayakon oppure Lamipas Lamipas Lululu...	Shippona il gatto e Gabo il pappagallo	Frequenta la 5 C della scuola elementare Utsukushinaoka. Suo padre è capitano di una nave, quindi è spesso fuori casa. Lei vive con la mamma.

MAHO NO IDOL PASTEL YUMI

(Pastel Yumi, l'idolo della magia), Studio Pierrot, magia, 26 episodi, 7/3-29/8/1986 - *Sandy dai mille colori.*
Un giorno, Yumi Hanazono, una ragazzina che vive nella città dei fiori con la propria famiglia, impedisce che un fiore venga reciso, e riceve per questo la visita di due folletti, Keshimaru e Kakimaru, colpiti dal suo amore per la natura; per premiarla, i due decidono di regalarle un ciondolo e una bacchetta magica, grazie alla quale può rendere reali i propri disegni tracciati nell'aria..

© Studio Pierrot/NTV

una ragazza più grande.
Quinto: una mascotte è assolutamente indispensabile.
Mako no Princess Minki Momo (Minki Momo, la principessa della magia. In Italia, Il magico mondo di Gigì), da vera pioniera di questa nuova fase del filone maghette, naturalmente seguiva fedelmente tutti e cinque i punti principali. Protagonista delle vicende, infatti, è la piccola Momo, figlia dei sovrani del regno di Fenarinasa inviata sulla terra dai regali genitori per far tornare a sognare gli esseri umani. Grazie alla sua bacchetta magica la piccola protagonista riesce a trasformarsi senza fatica in una diciottenne esperta e professionista in qualsiasi materia. Rispettando la quinta regola, inoltre, è accompagnata da un cane, un uccellino e una scimmietta, chiaro riferimento, sottolineato anche dal suo nome, alla storia di Momotaro il ragazzo pesca. La storia, mediamente basata sul genere della commedia umoristica, a volte tratta temi anche più impegnati, creando un vero e proprio stacco rispetto alle puntate più frivole. Oltretutto nell'ultima puntata delle 46 che componevano la prima serie, Momo muore in un incidente d'auto nel corso di una vicenda dai toni veramente drammatici. Inizialmente la produzione aveva optato per dare alla serie proprio questo drammatico finale, ma grazie all'intervento dei fan cambiò presto parere resuscitando la protagonista. Così alla quarantanovesima puntata fece la sua trionfale apparizione la nuova Momo, reincarnatasi in un essere umano e partorita da quella che fino a poco prima era stata la sua mamma adottiva terrestre. E' importante tenere presente che fra i fattori che decretarono il successo di questa serie televisiva, sicuramente la particolarità del character design ha giocato un ruolo di primissimo piano. Toyoo Ashida è riuscito a creare un vero e proprio stereotipo della maghetta partendo dai capelli (Momo li aveva di un bel rosa pesca, niente in confronto alle sue colleghe, nonché eredi, che variavano da un bel violetto a un blu oltremare!) fino al particolarissimo abbigliamento in stile giovane idol, addirittura alle soglie del trandy.
Solo qualche mese dopo, nell'ottobre del 1982, anche la Toho proverà a varare un progetto lega-

© ASHI

MAJOKKO CLUB YONINGUMI A KUKAN KARA NO ALIEN X

(Le quattro del club 'maghette': l'alieno X dallo spazio A), Studio Pierrot, magia/fantascienza, 45 min, 28/7, Bandai.
Una razza aliena sta per sferrare un attacco alla Terra; per affrontare la minaccia, Yu, Mai, Pelsha e Yumi - maghette protagoniste ognuna di una propria serie TV - riacquistano i loro poteri magici. E così, Yu si trasforma in Creamy, Mai torna a essere Emi, Pelsha diventa adulta e Yumi, con l'aiuto della sua bacchetta magica, crea i costumi spaziali per il gruppo; insieme, le quattro maghette riescono a distruggere l'avversario. Tutto ciò, però, non accade nella realtà, ma in un film che le quattro stanno interpretando; uscite dagli studi, le ragazze sono assalite da un orribile mostro alieno, ma prive dei loro poteri magici, sono costrette a darsela a gambe levate.

NOME	PERCHE' E' VENUTA SULLA TERRA	STRUMENTI MAGICI	PAROLE MAGICHE	MASCOTTE	AMBIENTAZIONE
Mako Urashima	Ha salvato da un naufragio un uomo di cui poi si è innamorata: Shigheno Akira. Ha deciso di trasformarsi da sirena a essere umano per ritrovarlo.	Una collana chiamata La vita della Sirenetta.	Nessuna	Kiko la scimmietta e Kumagoro, l'orso bruno della famiglia Kanda	Frequenta la 2 A alle scuole medie Karatachi Gakuen. Abita presso la famiglia Urashima. La famiglia Kanda è loro vicina.
Etsuko Sarutobi	Ha affittato una camera in casa di Miko, sua cara amica nonché compagna di classe.	Nessuno	Nessuna	Buk il bulldog	Frequenta la 6-A alle scuole elementari Mitsubae. Etsuko abita con Miko e con il cane Buk.

to al mondo del sovrannaturale, ma in maniera completamente diversa dai colleghi: **Tokimeki Tonight** (Emozione notturna. In Italia, Ransie la Strega) è una commedia divertente che ha per protagonista un'insolita famigliola giapponese (la mamma è un licantropo e il papà un vampiro) alle prese con le prime ansie d'amore della loro giovane figlia Ranze.
Solo due mesi dopo il termine della seguitissima storia della principessa **Minky Momo**, lo Studio Pierrot decide di passare al contrattacco e presenta al grande pubblico **Maho no Tenshi Creamy Mami**. Anche in questa produzione le regole sono rispettate in pieno, ma gli elementi che fanno la differenza sono prima di tutto la storia, interamente inquadrabile nel genere commedia senza risvolti volutamente educativi, e in secondo luogo il coinvolgimento del mondo dello spettacolo, altro interesse di un pubblico di teen-ager. La piccola Yu, grazie alla magia poteva infatti trasformarsi nella giovane Creamy, astro nascente del mondo della canzone.
A questo punto risultava fondamentale dotare la giovane idol di una voce da superclassifica, ed era infatti dalla top ten nipponica che proveniva Takako Oota, la giovane cantante che prestava la voce a Creamy durante le sue performance. La carta vincente di questa produzione, soprattutto per quanto riguarda il territorio giapponese, va ricercata sicuramente nella contrapposizione del mondo delle idol che, come il personaggio principale della storia, viveva la stessa Takako in prima persona, e quello della sua controparte Yu: una ragazzina come tante altre. La storia, tratta dal fumetto di Yuko Kitagawa e Kazunori Ito, assume nella sua seconda vita televisiva più respiro rispetto al manga, che rimane più semplice e contratto. Tra gli artisti che hanno lavorato al progetto si distingue sicuramente Akemi Takada, che negli anni a venire legherà il suo nome al character design di numerosissime produzioni di grande successo come **Kimagure Orange Road** o il più recente **Patlabor**. Una menzione speciale va sicuramente alla composizione musicale di Yasuji Makano, che ha saputo creare una colonna sonora da Hit Parade!
L'enorme successo che riscosse **Maho no Tenshi Creamy Mami** proiettò nell'Olimpo delle maggiori case di produzione lo Studio Pierrot, che fece delle serie di maghette la

HANA NO MAHOTSUKAI MARIBEL
(Maribel, la magia dei fiori), Ashi, magia, 3/2/1992-18/1/1993
Da circa un mese, nella città di Sunny Bel vivono Yuri e Ken. I loro genitori, che gestiscono il negozio di fiori Flower Shopping Maribel, sono tentati di mollare tutto per scarsità di affari. Yuri e Ken vorrebbero far funzionare il negozio, e ci riusciranno grazie all'inaspettato aiuto di una maghetta uscita dal libro intitolato *Maribel* che Nonna Rose, un'abitante della cittadina, ha donato loro.

MAHO NO ANGEL SWEET MINT
(Sweet Mint, angelo della magia), Ashi, magia, 47 episodi, 2/5/1990-27/5/1991
Al compimento del suo dodicesimo anno di età, Mint, la principessa del regno della magia, scende nel paese degli umani per fare il suo tirocinio. Il suo compito è quello di impiantare il seme della felicità nel mondo. Mint abita con la zia Harv, che gestisce un negozio chiamato Shiawase Shop nella città di Towarumachi.

NOME	PERCHE' E' VENUTA SULLA TERRA	STRUMENTI MAGICI	PAROLE MAGICHE	MASCOTTE	AMBIENTAZIONE
Chappy	Stufa delle regole imposte nel mondo della magia, cerca sulla terra più libertà.	bacchetta magica	Aburamahariku Maharitakabura	Donchan il panda	Abita con i suoi genitori e suo fratello più piccolo Jun a Niko Niko Machi. Frequenta la scuola elementare della cittadina nella 3-E.
Limit Nishihama	Ferita a morte in un incidente aereo, il padre le salva la vita trasformandola in un cyborg.	Collana e Cappello	Miracle Power Miracle Run Miracle Jump Change Face	Gu, un cane Robot	Frequenta la 5-A nella scuola elementare Hinode. Suo padre lavora fino a tardi ,così Limit passa il suo tempo con Tomi, il maggiordomo di casa.

MAHO NO TENSHI CREAMY MAMI
(Creamy Mami, l'angelo della magia), Studio Pierrot, magia, 52 episodi, 1/7/1983-29/6/1984 - *L'incantevole Creamy*.
La giovane Yu, come ricompensa per aver aiutato il folletto Pino Pino, riceve in dono una misteriosa bacchetta magica, con la quale la bambina può trasformarsi per un intero anno in una bellissima ragazza. Shingo Tachibana, presidente di una nota casa discografica, la lancerà nel mondo dello spettacolo col nome di Creamy. La madre, il padre e l'amico d'infanzia Toshio, follemente innamorato di Creamy, sono totalmente ignari della doppia identità di Yu, e si troveranno spesso a ostacolare la piccola, creandole mille problemi. Nessuno deve infatti scoprire il suo segreto, pena la perdita dei poteri magici; ma quando a metà della storia Toshio vede casualmente l'amica trasformarsi, il futuro di Creamy sembra essere messo in discussione. Per far riacquistare le capacità magiche alla fanciulla, i due ragazzi si trovano coinvolti in un'avventura fantasy, che si concluderà con il successo di Yu e la perdita della memoria da parte di Toshio. Creamy riprende la sua tournée e alla scadenza dell'anno decide di dare l'addio ai fan in un ultimo concerto. Durante la serata, in cui la cantante dà il meglio di sé proponendo il suo intero repertorio, Toshio riacquista la memoria e Yu perde definitivamente i suoi poteri. Il finale sarà comunque a lieto fine e i due ragazzi, scomparsa Creamy, resteranno più uniti che mai.

sua bandiera; non a caso, dal 1983 al 1986 la fascia serale dalle 18:00 alle 18:30 della Nihon Telebi fu monopolizzata dall'esercito di maghette nate dalla creatività di questo laboratorio di immagini. Infatti, nel rispetto della regola 'formula vincente non si cambia', il testimone passa da **Creamy Mami** a **Maho no Yosei Pelsha** (Pelsha, la fata della magia. In Italia, Evelyn e la magia di un sogno d'amore) già il venerdì successivo all'ultimo commovente concerto di Creamy, tanto per colmare istantaneamente il vuoto televisivo lasciato negli spettatori che, comunque, continueranno a seguire le vicende della loro eroina in alcuni film creati esclusivamente per il mercato dell'Home Video, il primo dei quali, **Maho no Tenshi Creamy Mami - Eien no Once More** (Creamy Mami, l'angelo della magia: ancora l'eternità. In Italia, Il ritorno di Creamy), venne presentato proprio in contemporanea alla programmazione televisiva di **Pelsha**.
Per la nuova storia diretta da Takashi Ano ancora una volta viene scelta la riduzione di un manga di buon successo: in questo caso **Pelsha ga Suki!** (Mi piace Pelsha!), pubblicato sulla rivista della Shueisha "Shukan Margaret" e disegnato in stile particolarmente grottesco da Takako Aonuma. In questo caso assistiamo a un radicale restyling sia a livello di caratterizzazione dei personaggi, curato da Kishi Yoshiyuki, sia per quanto riguarda l'ambientazione. Infatti, nella storia originale la magia non era assolutamente presente: Pelsha, una ragazzina particolarmente selvatica cresciuta in Africa a completo contatto con la natura, si limitava a riscontrare enormi problemi di adattamento alla civiltà, gene-

NOME	PERCHE' E' VENUTA SULLA TERRA	STRUMENTI MAGICI	PAROLE MAGICHE	MASCOTTE	AMBIENTAZIONE
Honey Kisaragi	Il dott. Takeshi Kisaragi ha dotato l'androide Honey della memoria della figlia, prematuramente scomparsa	Dispositivo di fissaggio dell'elemento sull'aria.	Honey Flash	Nessuna	Frequenta il liceo Saint Chapple Gakuen ed è iscritta al primo anno. Abita nel dormitorio della scuola. In seguito si trasferirà al Paradise gakuen.
Lalabel Tachibana	E' caduta accidentalmente sulla terra dal regno della magia.	Bacchetta magica, Flauto magico ecc...	Belalulu Belalulu Belalalula	Bila il gatto	Abita presso la famiglia Tachibana e frequenta la scuola elementare Hanasaku nella 5 classe.

Illusrazioni di Akemi Takada © Studio Pierrot/NTV

rando gag umoristiche sull'ordinata società giapponese.
Con queste premesse, la seconda serie di maghette prodotta dallo Studio Pierrot nasce già inquadrata in tutto e per tutto nei canoni classici di questo genere, anche se eguagliare il successo ottenuto da **Creamy Mami** risulterà impossibile per qualsiasi produzione a venire, tanto che a tutt'oggi solo **Minki Momo** e **Creamy Mami** sono conosciute veramente da tutti i giapponesi (e non solo). Comunque sia, anche **Maho no Yosei Pelsha** fa botteghino, permettendo allo Studio Pierrot di mantenere invariato il suo controllo sulla fascia serale del venerdì. Uno spazio che immediatamente, al termine della quarantottesima puntata di **Pelsha**, viene occupato dalla nuova maghetta di turno: **Maho no Star Magical Emi** (Magical Emi, la stella della magia. In Italia, Magica Magica Emi). Come era già avvenuto per **Pelsha**, anche in questo caso contemporaneamente al lancio televisivo della nuova serie per il mercato dell'Home Video viene prodotto un nuovo film dedicato a Creamy: **Maho no Tenshi Creamy Mami - Long Goodbye** (Creamy Mami, l'angelo della magia; il lungo addio. In Italia, L'incantevole Creamy: il lungo addio) con il proseguimento delle vicende che ruotano attorno alla piccola Yu e al mondo degliidol musicali giovanili nipponici. Il 25 luglio 1985, solo il mese successivo all'uscita del nuovo film di **Creamy Mami**, la Ashi Production commercializza una nuova storia creata per l'Home Video dedicata a Minki Momo: **Maho no Princess Minki Momo - La Ronde in My Dream** (Minki Momo, la principessa della magia: girotondo nel mio sogno. In Italia, Viaggio nell'isola senza tempo). Finalmente le avventure della piccola Momo, che per prime avevano generato una nuova scarica di vitalità a un genere che si stava inaridendo, vengono portate avanti

NOME	PERCHE' E' VENUTA SULLA TERRA	STRUMENTI MAGICI	PAROLE MAGICHE	MASCOTTE	AMBIENTAZIONE
Chikkuru Komori	E' una maghetta un po' pestifera che per punizione viene rinchiusa in un libro. Chiko la libera con una parola magica.	Nessuno	Maharu Tamara Furampa	Nessuna	Chikkuru finge di essere la sorella gemella di Chiko. Abita con la famiglia Komori assieme alla sua amichetta. Frequenta la scuola elementare Yumeno Mchi 5-A.
Minky Momo	E' venuta sulla terra da Fenarinasa, il paese dei sogni, per regalare sogni e speranze all'umanità.	Minky Steck	Pipiluma Pipiluma Puririmpa e Papaleho Papaleho Dreaming-pa	Pipilu Motcha Shindobuk Kajira, rispettivamente gatto, cane e scimmia	Giunta sulla terra, convince una coppia di essere loro figlia. I due gestiscono un negozio di animali. Il padre è veterinario e lei lo assiste nel suo lavoro.

MAHO NO YOSEI PELSHA
(Pelsha, la fata della magia), Studio Pierrot, magia, 48 episodi, 6/7/1984-31/5/1985 - *Evelyn e la magia di un sogno d'amore.* Pelsha Hayamizu è una bambina nata e cresciuta in Africa dal carattere un po' selvatico. Durante il viaggio che la ricondurrà finalmente in Giappone dai suoi genitori, che gestiscono un supermarket, Pelsha riceve in dono da tre folletti, Puri Puri, Gera Gera e Meso Meso, un magico cerchietto che la trasforma in una donna adulta, permettendole di diventare la sosia della fata del pianeta dei sogni, addormentatasi nell'attesa che i sogni tornassero nel mondo. Pelsha si troverà coinvolta sentimentalmente anche con Garu e Riki, due gemelli suoi amici d'infanzia.

in una storia scollegata dalla serie televisiva, ma temporalmente inquadrata all'interno di quest'ultima. Il successo è notevole, ma non entusiasmante, e ben sei anni dopo la casa produttrice deciderà che sarà giunto il momento di proporre un remake di questa storia indirizzato al pubblico più giovane.

Venerdì 7 giugno 1985 alle 18:00 sono migliaia i ragazzi giapponesi sintonizzati su Nihon Telebi in attesa del debutto di Emi, la terza maghetta creata dallo Studio Pierrot utilizzando lo stesso staff lavorativo del precedente **Maho no Yosei Pelsha**. Anche Emi, come le colleghe che l'avevano preceduta, rispetta appieno tutte le caratteristiche distintive del genere a cui appartiene, ma rispetto a **Creamy** o a **Pelsha** alcune modifiche, apparentemente superficiali, vengono attuate. In **Maho no Tenshi Creamy Mami** Yu, la piccola protagonista era innamorata di un suo quasi coetaneo, Toshio, ma quest'ultimo aveva occhi solo per l'affascinante Creamy, anche se nel corso della storia il lieto fine era comunque scontato per lo spettatore. In **Maho no Yosei Pelsha**, la protagonista si doveva addirittura destreggiare fra due gemelli, e anche qui, nonostante i ragazzi fossero sensibilmente più grandi di Pelsha, il finale dava soddisfazione ai sentimenti della bambina. In **Maho no Star Magical Emi**, il protagonista maschile è decisamente più grande della protagonista femminile, tanto da escludere qualsiasi coinvolgimento sentimentale per quest'ultima, se non con la versione 'adulta' della piccola Mai. Se questo può essere considerato un passo in una direzione nuova rispetto ai canoni precedenti, la costruzione della trama fa anche un passo all'indietro recuperando un cliché di sicuro successo: come era già avvenuto per

NOME	PERCHE' E' VENUTA SULLA TERRA	STRUMENTI MAGICI	PAROLE MAGICHE	MASCOTTE	AMBIENTAZIONE
Megu Kanzaki	Candidata alla successione al trono del regno della magia, Megu si trasferisce sulla terra per completare il suo tirocinio assieme alla rivale Non.	Collana	Tekunika Tekunika Sharan la	Gombe, il cane San Bernardo	Abita assieme a Mamy e alla sua famiglia. Mamy è una ex maga trasferitasi definitivamente sulla terra. Megu diventa una vera figlia per lei e per la famiglia Kanzaki. Megu Frequenta la Koyuri Gakuen.

Creamy Mami, Emi è un'idol dello spettacolo. Una differenza sostanziale tra le due serie, però, esiste: la vera protagonista della storia è la piccola Mai, e suo è il punto di vista della storia, tutto a 'misura di bambino'.

Esaurite le avventure di Emi in soli 38 episodi (**Creamy** ne aveva 52 e **Pelsha** 48!) è il turno di **Maho no Idol Pastel Yumi** (Pastel Yumi, l'idolo della magia. In Italia, Sandy dai mille colori), la quarta serie di maghette realizzata dallo Studio Pierrot e l'ultima in ordine di tempo ad apparire nel circuito televisivo. Complessivamente, la serie si componeva di soli 26 episodi.

E' facile giustificare lo scarso successo di pubblico ottenuto da questa serie, soprattutto se si pensa che la regola fondamentale, nonché caratterizzante, di questo genere non è stata assolutamente rispettata: la piccola Yumi non aveva, infatti, tra i suoi poteri quello di trasformarsi in un'adolescente!

La trama di **Maho no Idol Pastel Yumi**, con queste premesse, risultava sicuramente meno complessa delle precedenti, e lo spazio dedicato alla piccola protagonista alle prese con

MAHO NO STAR MAGICAL EMI SEMISHIGURE

(Magical Emi, la stella della magia: pioggerella), Studio Pierrot, magia, 60 min, 21/9, Bandai - *Magica magica Emi.*
Questo OAV presenta, rivista come in un flash-back, la vicenda della giovane Mai, che troviamo all'inizio della storia un po' cresciuta, a sfogliare un album di fotografie. In esso sono raccolti i momenti più importanti della sua carriera come Magical Emi, diva della canzone e della magia.

NOME	PERCHE' E' VENUTA SULLA TERRA	STRUMENTI MAGICI	PAROLE MAGICHE	MASCOTTE	AMBIENTAZIONE
Mai Kazuki	Topo, un folletto uscito dallo specchio regalatole dal nonno, conferisce a Mai il potere di trasformarsi in un'abile prestigiatrice.	Magical Steck chiamata Heart Brom	Pararin Ririkaru Para Pora Magical	Topo, il folletto travestito da scoiattolo	Frequenta le scuole elementari Saint Hotemari. Sta apprendendo le arti della prestidigitazione dai nonni. Ha 11 anni. I suoi genitori hanno un negozio di dolci che si chiama Kongaru.
Yu Morisawa	Ha aiutato l'arca volante del folletto Pino Pino a riprendere il volo. Come ringraziamento, il folletto le ha donato il potere magico di trasformarsi in Creamy Mami.	Creamy Steck	Pampulu pimpulu pampoppun pimpulu pampulu pampoppun!	Posi e Nega, due gattini.	Ha 10 anni e frequenta la scuola elementare Saint Mile al quarto anno. I suoi genitori gestiscono un negozio di crêpe chiamato Creamy a Kuriminaoka.

MAHO NO TENSHI CREAMY MAMI - LONG GOODBYE

(Creamy Mami, l'angelo della magia: il lungo addio), Studio Pierrot, magia, 50 min, 15/6, Bandai - *L'incantevole Creamy: il lungo addio.*
Ad alcuni anni di distanza dalla restituzione della bacchetta magica, Yu inizia a soffrire di una strana forma di metamorfismo: di giorno si ritrasforma in Creamy, mentre di notte torna a essere Yu. Impossibilitata a nascondersi, viene notata da Shingo Tachibana, che la costringe a girare un film di fantascienza assieme a Megumi Ayase. Prima della fine del film viene però 'guarita' da Pino Pino, e al signor Tachibana non resta che usare Toshio come sostituto per le ultime scene. Creamy è così scomparsa per sempre, mentre Megumi riuscirà a portare finalmente all'altare il suo amato Shingo.

problemi ancora più piccoli di quelli che si era trovata ad affrontare la collega Mai abbassava ulteriormente il target delle storie. Certo, la cura dedicata agli accompagnamenti musicali da Yasuji Makano non aveva precedenti, ma da sola contribuiva a risollevare l'audience in maniera irrisoria.
Anche dal lato sentimentale, il taglio della storia non lasciava grandi spazi. Il protagonista maschile, molto più grande di quella femminile, escludeva in partenza qualsiasi coinvolgimento del ragazzo nei confronti della bambina, rendendo i sentimenti di quest'ultima poco più di una cotta infantile.
Ancora una volta, per il lancio di questa nuova produzione televisiva venne usato il solito espediente: un film per l'Home Video dedicato, questa volta, non più alla sola **Creamy Mami**, ma alla triade Creamy-Pelsha-Emi intitolato **Maho no Sannin Musume** (Show animato delle tre maghette) e presentato nei negozi specializzati tre settimane dopo l'uscita televisiva di **Pastel Yumi**, il 28 marzo 1986.
Il video non proponeva nulla di nuovo, ma riunire le maghette assieme alle loro controparti in occasione dei festeggiamenti per l'anno nuovo in un revival delle loro migliori apparizioni, rappresentava sicuramente fare centro nel cuore degli appassionati. A testimoniare quanto fossero gradite dal pubblico le incursioni dello Studio Pierrot nel mondo dell'Home Video, nel settembre dello stesso anno un nuovo film viene dato in pasto alle folle: **Maho no Star Magical Emi Semishigure** (Magical Emi, stella della magia: pioggerellina. In Italia, Magica Magica Emi), un'ennesima riproposta della storia già vista in televisione in una sorta di riassunto commemorativo.
Da questo momento in avanti, le avventure delle maghette targate Pierrot continueranno solo per il mercato delle videocassette: il 28 luglio dell'anno successivo esce infatti un nuovo lungometraggio dedicato a tutte e quattro le maghette: **Majokko Club Yoningumi a Kukan Kara no Alien X** (Le quattro del club 'maghette': l'alieno X dallo spazio A), un film dalla trama inesistente, mero pretesto per ripresentare il quartetto che aveva reso celebre lo studio di produzione. Le maghette rendono bene, quindi nel settembre dello stesso

MAHO NO TENSHI CREAMY MAMI - EIEN NO ONCE MORE

(Creamy Mami, l'angelo della magia: ancora l'eternità), Studio Pierrot, magia, 92 min, 28/10, Bandai - *Il ritorno di Creamy.*
La famosa cantante Creamy Mami è uscita di scena ormai da un anno: Yu, infatti, ha dovuto restituire la bacchetta magica a Pino Pino. Improvvisamente però prende il via una clamorosa campagna pubblicitaria che annuncia il ritorno di Creamy sulle scene. Yu e gli amici indagano, scoprendo così che si tratta di una montatura organizzata da Shingo per ingannare i numerosi fan della cantante.

NOME	PERCHE' E' VENUTA SULLA TERRA	STRUMENTI MAGICI	PAROLE MAGICHE	MASCOTTE	AMBIENTAZIONE
Lun Lun Flowers	Lavorava in un negozio di fiori in Francia, ma quando Kyato e Nubo le hanno chiesto di aiutarli a cercare il fiore dai Sette Colori in quanto discendente delle fate dei fiori, ha accettato senza riserve.	Chiave dei fiori Specchio magico	Fureru Fureru Ru Ru Ru	Kyato e Nubo, un gatto e un cane	Con Kyato e Nubo viaggia alla ricerca del Fiore dai sette colori attraverso tutta l'Europa.
Yumi Hanazono	Ha ottenuto i poteri magici da Kakimaru e Keshimaru, due fate dei fiori, grazie alla sua bravura nel disegnare i fiori.	Pastel Steck, la bacchetta magica	Pastel Popple Poppimpa	Keshimaru e Kakimaru, due fate travestite da gatti	Mentre frequenta le scuole elementari, aiuta la famiglia nel negozio di fiori a Flower Town.

Illustrazioni di Akemi Takada © Studio Pierrot/NTV

© TOHO

ADESUGATA MAHO NO SANNIN MUSUME
(Show animato delle tre maghette), Studio Pierrot, magia, 30 min, 28/3, Network.
Yu, Mai e Pelsha si ritrovano per festeggiare l'anno nuovo, e rivivono insieme le magie che le vedevano in azione nelle loro serie televisive; il delizioso video termina con uno spettacolo che vede le tre protagoniste assieme alle loro controparti magiche Creamy, Emi e Pelsha adulta.

TOKIMEKI TONIGHT
(Emozione notturna), Group Tack per Toho, magia, 34 episodi, 7/10/1982-22/9/1983 - *Ransie, la strega.*
In Giappone non è poi così difficile imbattersi in creature leggendarie, specie nel mondo dell'animazione, e questa storia, tratta dal manga di Koi Ikeno, ne è una prova. Ranze, infatti, una ragazzina apparentemente simile a tante altre, è la figlia di un vampiro e di una donna lupo. Gli Eto, così si chiama la felice famigliola, hanno lasciato il mondo degli inferi per trasferirsi sulla superficie e poter condurre una vita normale. Le cose si complicheranno quando Ranze scoprirà il suo potere latente (può sostituirsi fisicamente a chiunque ella morda) e quando si innamorerà del bel Shinpeki, suo compagno di scuola, ma purtroppo una severa legge vieta alle creature infernali di unirsi in matrimonio con gli esseri umani. Nell'epilogo, comunque, il lieto fine non manca, allorché il giovane si rivela essere lo scomparso figlio di Satana.

© Studio Pierrot/NTV

MAHO NO YOSEI PELSHA
(Pelsha, la fata della magia), Studio Pierrot, magia, 45 min, 25/9, Pierrot Project.
Le avventure televisive di Pelsha sono succintamente riassunte in questo OAV, che presenta anche nuove sequenze animate sulla base delle canzoni e della colonna sonora originale alla stregua veri e propri video musicali.

anno un nuovo film in videocassetta viene immesso sul mercato, dedicato questa volta alla celebrazione di Pelsha: **Maho no Yosei Pelsha**. In confronto ai film precedenti poco è cambiato. Il video è un pretesto per riproporre ancora una volta le solite sequenze già animate per la serie TV, ma rispetto ai precedenti è da segnalare l'inserimento di alcune sequenze nuove, realizzate per sottolineare i brani musicali come veri e propri video clip.
Bisognerà aspettare il marzo del 1988 per assistere a una nuovissima produzione dello studio, che viene realizzata e distribuita per il mercato dell'Home Video, una branca che proprio alla fine degli anni Ottanta si stava affermando ed espandendo a vista d'occhio. **Harbour Light Monogatari Fashion Lala Yori** (Da Fashion Lala, la storia della luce del porto) si presenta subito come un qualcosa di diverso rispetto alle solite maghette, anzi, volendo essere fiscali, non sarebbe corretto inserirla nel filone, ma nonostante l'approccio differente, anche questa fondamentalmente è una storia di magia.
Con l'inizio degli anni Novanta una nuova generazione di maghette appare all'orizzonte. E' l'epoca delle storie più leggere, il pubblico che seguiva le vecchie storie è ormai cresciuto e una nuova generazione di spettatori richiede un livello delle storie molto più semplificato. Il 2 maggio del 1990, dopo sette anni dalla fine di **Minki Momo**, la Ashi torna in campo con una nuovissima serie di

NOME	PERCHE' E' VENUTA SULLA TERRA	STRUMENTI MAGICI	PAROLE MAGICHE	MASCOTTE	AMBIENTAZIONE
Pelsha Hayamizu	Per caso è entrata nel paese delle fate, dove la regina in persona le ha donato una particolare energia d'amore.	Bacchetta magica	Pelukko loveling kulu kulu linkuru	Simba Ghera Ghera Puri Puri, Meso Meso tre pupazzi	Cresciuta in Africa, è appena rientrata nel suo paese. Frequenta la scuola elementare Yumemino. Ha 11 anni. I suoi genitori hanno il Pelsha Store, un supermarket.
Sally Yumeno	E' scappata durante la cerimonia di incoronazione di Astrea per aiutare Yoshiko, la sua vecchia amica.	Astrea Takut, una bacchetta per direttori d'orchestra	Mahariku Maharita Yambarayan	Tabu Tabu il gatto	Frequenta la 5 C nella scuola Kibogaoka. Abita con Kabu, il fratellino adottivo, e Poron, la sorellina adottiva.

Le immagini in questa pagina sono © Studio Pierrot/NTV

Maghette, la sua seconda produzione in ordine di tempo dedicata a questo filone: **Maho no Angel Sweet Mint** (Sweet Mint, l'angelo della magia. In Italia, Diventeremo famose). La storia, sceneggiata da Takao Koyama, si basa su una ristretta cerchia di personaggi per facilitare la comprensione dell'intreccio, ma risulta scarsamente innovativa e semplicistica nei contenuti. Comunque sia, colpisce in pieno il target mirato, tanto che le puntate, trasmesse ogni mercoledì sera da Telebi Tokyo, raggiungono l'onorevole cifra di 47. Il character design, curato da Nobuyoshi Habara, strizza l'occhio a canoni più moderni ma più infantili.
In questo clima di restilyng la Ashi decide di riprendere in mano il suo cavallo di battaglia e ripropone al giovane pubblico una serie culto degli anni Ottanta in versione soft:

MAHO NO STAR MAGICAL EMI
(Magical Emi, la stella della magia), Studio Pierrot, magia, 38 episodi, 7/6/1985-28/2/1986 - *Magica magica Emi.*
La piccola Mai Kazuki trova nella soffitta uno specchio appartenuto a suo nonno, dal quale esce una piccola sfera di luce che va ad animare un pupazzo di peluche a forma di scoiattolo volante. L'entità si presenta a Mai come uno spirito capace di dotarla di poteri magici tramite un braccialetto che dona alla bambina, dicendole che con la magia potrà avverare il suo più grande sogno: diventare una prestigiatrice famosa e amata come Emily Lowell.
Così Mai si trasforma in una ragazza più grande, si ribattezza per l'occasione Emi ed entra a far parte della compagnia Magic Art, diretta dai nonni, due simpatici vecchietti abilissimi nella prestidigitazione. Emi riscuote un immediato successo riportando agli antichi splendori la compagnia di maghi. Allo scadere dell'anno, Mai è costretta a decidere se tenere per sempre i poteri o restituirli; opterà per la seconda decisione, preferendo realizzare il suo sogno con le proprie forze; così dà l'addio al piccolo spirito, che aveva affettuosamente soprannominato Topo.

NOME	PERCHE' E' VENUTA SULLA TERRA	STRUMENTI MAGICI	PAROLE MAGICHE	MASCOTTE	AMBIENTAZIONE
Mint	Dopo aver compiuto il dodicesimo anno d'età, Mint va sulla terra per salvare la valle dell'arcobaleno.	Minto Compact, uno specchietto da cipria, e Minto Arrow	Parirel Rumlin Sweet Mint	Waffle, un pinguino che vola	Mint è assistente nel negozio Shiawase Shop assieme all'amica Plam e all'amica Nuts. Ha una zia che si chiama Harve.
Minky Momo	E' venuta dal paese dei sogni Marinnasa. Deve salvare i sogni degli esseri umani e ridare loro la speranza.	Minki Momo Steck Henshin Bug	Parariru Parariru Doririnpa e Tiaran Tianan Maririnpa	Lupipi Chamo Kookbook	Assiste la madre, nota scrittrice di libri gialli, ed è anche cameriera del Legend Inn, l'albergo gestito dalla sua famiglia.

Illustrazione di Akemi Takada © Studio Pierrot/NTV

HARBOUR LIGHT MONOGATARI FASHION LALA YORI

(La storia della luce del porto da Fashion Lala), Studio Pierrot, magia, 50 min, 11/3, Pierrot Project. Sta per aver luogo un concorso di danza che vedrà impegnate molte aspiranti ballerine. Miho è indaffarata a ultimare l'abito di scena della sorella Shuri, ma il concorso rischia di essere seriamente compromesso a causa di Kid, figlio dello sponsor ufficiale, che vuole impedirne la realizzazione. Durante la vigilia, la zia delle ragazze strappa sadicamente il vestito di Shuri, e Miho piange disperata perché non sa come dirlo alla sorella. Durante la notte, però, le compare una buona fatina che la trasforma in Lala, un'eccezionale stilista. Il film si conclude con la scoperta che le varie disavventure sono solo il frutto di un sogno della protagonista.

Shin Maho no Princess Minky Momo.
Dopo otto anni dalla precedente, una nuova Momo dal background completamente diverso e dal presente stravolto rispetto all'originale fa la sua comparsa sui teleschermi nipponici per la Nihon Telebi ogni mercoledì sera alle 17:00. Inutile dire che il progetto, molto popolare tra i più giovani, deluse ampiamente i 'vecchi' telespettatori, che si trovarono di fronte una storia sceneggiata da Takeshi Shito, assai superficiale sia nella trama, sia nei contenuti. Anche il senso di dovere che, nella vecchia serie, la bambina provava nei confronti dei genitori naturali e del suo paese qui è assolutamente mitigato, tanto da rendere il carattere di Momo sì più luminoso, ma soprattutto più frivolo.
Con lo stesso clima di leggerezza, e per la prima volta nella storia, la Ashi porta avanti, contemporaneamente alla realizzazione di **Momo**, una nuova serie dedicata alla magia: **Hanano Mahotsukai Maribel**, destinata ai teleschermi per il febbraio del 1992, ma completamente al di fuori di qualsiasi canone comune al filone.
Con il remake di **Momo** si può, senza paura di smentita e da inguaribili puristi, constatare l'inaridimento, per esaurimento d'idee, di questo fertile filone che dagli anni Sessanta all'inizio degli anni Novanta ha saputo lasciare un'impronta precisa e ben distinta nel panorama televisivo nipponico; anche se realisticamente è facile constatare come un pizzico di magia sopravviva tuttora, magari legata a produzioni come **Mahotsukai Tai** destinate a circuiti alternativi come quello dell'Home Video, ma sempre più fondamentali e indispensabili in un panorama animato in continua evoluzione come solo quello made in Japan sa essere.

© ASHI

© ASHI

MAHO NO PRINCESS MINKI MOMO - LA RONDE IN MY DREAM

(Minky Momo, la principessa della magia: girotondo nel mio sogno), Ashi, 80 min, 25/7, Bandai - .I genitori terrestri della piccola Momo - in realtà principessa del regno della fantasia - vincono un viaggio su un'isola, ma l'aereo che li trasporta sparisce misteriosamente. Appresa la notizia dalla televisione, Momo si reca subito sul luogo della scomparsa a bordo del suo autocottero, e scopre che il padre e la madre sono stati rapiti da un popolo di bambini che vive sulla vetta di una montagna in un'isola dei tropici; lo scopo del rapimento è quello di adottare la coppia per trasformarla in 'genitori' della comunità. Usando i poteri magici di cui è dotata dalla nascita, la piccola farà in modo di chiarire la faccenda, incontrando e scontrandosi, fra l'altro, con il celebre Peter Pan.

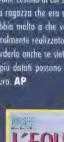
NOME	PERCHE' E' VENUTA SULLA TERRA	STRUMENTI MAGICI	PAROLE MAGICHE	MASCOTTE	AMBIENTAZIONE
Akko Kagami	Ha perso il suo specchio, un oggetto molto importante per lei, ma in cambio ne ha ricevuto uno magico dalla regina del paese degli specchi.	Specchietto da cipria magico.	Tekumaku Mayakon Tekumaku Mayakon e Lumipas Lumipas Ru Ru Ru	Shippona, il gatto	Suo padre fa il giornalista televisivo, sua madre è scrittrice di libri illustrati per bambini. Frequenta la scuola elementare Utsukushinaoka nella 5-C.

STOP VISION

ARION

Avventura, Giappone, 1986
© Yoshokazu Yasuhiko/THMS
Yamato, 120 min, lire 39.900

Fra tante nuove produzioni giapponesi, ogni tanto ne viene affiancata qualcuna di vecchia data, e il più delle volte ci si trova davanti a dei capolavori che nulla hanno da invidiare alle nuove proposte. Questo è il caso di **Arion**, un affascinante film d'animazione caratterizzato dal superbo Yoshikazu 'Gundam' Yasuhiko tratto da uno dei suoi più bei fumetti. Arion viene rapito da Ade quando è ancora un bambino, e impara l'arte della lotta negli angusti recessi degli Inferi. Ade, però, vuole solamente sfruttare il ragazzo per spingerlo a schierarsi contro gli dei che vivono nell'Olimpo e che l'avevano bandito. Dopo aver scoperto di essere il figlio di Poseidone, Arion si unisce al padre nella guerra contro Atena, ma in preda alle allucinazioni ammazza il padre e Zeus affida alle Erinni il compito di ucciderlo perché sconti la colpa di questo efferato omicidio. Rimprigionato da Atena, Arion rimane colpito dalla giovane Lesfina di cui si innamora. Questo amore lo porterà a sfidare tutta la stirpe dell'Olimpo per liberare la ragazza che era stata rapita da Apollo che l'aveva scelta come sua concubina. Sebbene la vicenda non abbia molto a che vedere con la vera storia del mito greco, il film risulta comunque molto godibile e magistralmente realizzato. Se siete fan del bravo 'Yas' non dovreste perdere questo capolavoro, e non dovreste perderlo anche se siete più attaccati alle produzioni più recenti, perché potreste scoprire che anche gli anime più datati possono ancora affascinare. Ogni tanto ci vuole qualche sapore antico per apprezzare di più il futuro. **AP**

STOP VISION

L'EQUAZIONE DEL PROFESSORE

Commedia, Giappone, 1994
© Kazuma Kodaka/Seiji Byblos/Daiei
Yamato, 60 min

Eccoci nuovamente di fronte a una produzione animata che affronta i temi dell'omosessualità, ma in questo caso non si parla né di sesso, né di problematiche varie.

Tutto è lasciato alle situazioni d'amore e d'amicizia condite con qualche tocco di umorismo senza scadere nel patetico. Quando era più piccolo, Atsushi era molto affezionato a Masami, un ragazzo più grande dai modi molto gentili che giocava sempre con lui. Passano dieci anni, e Atsushi riceve una lettera da Masami che lo informa del fatto che ora è diventato il medico di un liceo. Preso dall'entusiasmo, il ragazzo abbandona la sua scuola e si iscrive al liceo dove lavora l'amico. Giunto alla nuova scuola incontra Masami, ma scopre che è completamente cambiato. Atsushi rimane sconvolto dall'incontro e cerca di scoprire il perché del cambiamento. Nel frattempo, incontra anche un suo vecchio amico d'infanzia che un tempo gli aveva giurato che quando sarebbero cresciuti lo avrebbe sposato, il quale inizia a fargli una corte serrata. Una storia senza troppe pretese e con una realizzazione tecnica nella media: in poche parole, non me la sento né di consigliarlo, né di sconsigliarlo. Probabilmente molto più adatto a un pubblico femminile, che dopotutto è quello a cui sono rivolte questo genere di produzioni. **KN**

LA LEGGENDA DI ZORRO

CD ROM, Giappone, 1997
© Zorro Productions Inc.
Mondo TV, PC e MAC
Lire 69.900

Il CD ROM in questione è uno dei pochissimi presenti in Italia (e in lingua italiana) a trattare un personaggio dell'animazione giapponese. Anche se l'intento principale è quello di sviscerare tutto ciò che sta dietro la leggenda di Zorro, il celebre eroe mascherato, tutti coloro che hanno amato la più recente versione animata televisiva del medesimo realizzata in Giappone avranno comunque la loro bella soddisfazione.

Troverete tutte le classiche sezioni informative presenti in qualsiasi CD ROM, che in questo caso comprendono la descrizione dei territori su cui l'eroe mascherato si muove, il momento storico in cui agisce, la filmografia completa di tutte le produzioni cinematografiche e televisive legate a Zorro, le schede dei personaggi e così via; in più, troverete anche un gioco interattivo che, per la verità, non vi terrà occupati per più di un oretta. nato con espliciti intenti didattici (non per niente, la linea di CD in cui appare è marchiata 'educational'), il gioco propone un agglomerato di scene tratte da alcuni episodi e dall'ultimo capitolo della serie televisiva, che è possibile visionare in sequenza solo risolvendo alcuni quiz, giochetti di abilità e prove di memoria aventi come soggetto, naturalmente, la storia di Zorro e tutto ciò che ne fa parte.

Anche se semplice e creato per un pubblico molto giovane, è un prodotto dignitoso, adatto tanto ai fan di vecchia data di Zorro, quanto alle 'nuove leve' che non hanno mai sentito parlare di questo celeberrimo personaggio.

Divertente la scelta di utilizzare come sigla d'apertura la vestizione dell'eroe in stile Cavalieri dello Zodiaco. **AB**

OTAKU 100%

Ukyo, direttamente da **Ranma 1/2**, è **Arianna Patelli** di Budrio (BO), che ringrazia la signora mamma per averle fatto il costume rigorosamente in casa. Continuate a inviare le vostre foto, vili traditori! Vi ho visto! A-ha! Eccone beccato un altro che le spedisce alla concorrenza! Vabbe', vabbe'... Se vi basta essere solo degli **Otaku 4,5%** fate pure... (Eh eh!) **K**

RUBRIKAPPA

Salve a tutti, mangacerebrati di tutta Italia! Sapete la novità? La Buena Vista, nell'attesa di decidersi a lanciare nei cinema **La principessa Mononoke** (No! Non con la fionda! Nooo! CRASH!), ha deciso di far soffrire un po' meno tutti noi Miyazaki-dipendenti con una chicca. Anzi, con una *Kiki*. Il 22 settembre 1998 (cioè quest'anno, patatoni!) gli anime-fan americani potranno godersi in videocassetta **Kiki's Delivery Service**, ovvero **Maho no Takkyubin**, una delle più note creazioni del papino di **Nausicaä e Totoro**! E il lancio sarà fatto in stile Disney, per cui la protagonista sarà, come al solito, doppiata da un'attrice famosa: negli Stati Uniti Kiki avrà la voce di Kirsten Dunst, che avete visto in **Jumanji** e **Intervista col vampiro**. Sapete cosa significa questo? Che - se tanto mi dà tanto - il prossimo autunno potremo vedercela anche noi in lingua italiana! Speriamo che in Italia non venga doppiata da Ambra... Uack! Peccato non poter gustare al cinema, maremma buenavista! Comunque sia, **La principessa Mononoke** apparirà sui grandi schermi americani (2.500, per la precisione) questa estate, per cui l'attesa cinematografica sta per concludersi. Torniamo alla fonte, cioè in Giappone, dove la crisi di idee e autori impera sovrana, soprattutto per quanto riguarda l'animazione. A salvare la situazione ci devono sempre pensare i cari vecchi stereotipi anni '70 e '80, nonché i cari vecchi autori & artisti del medesimo periodo. E' così che l'ormai mitologica Akemi Takada torna a caratterizzare una serie di maghette in vecchio stile, cioè bambina-che-cresce-e-diventa-una-star invece di bambina-che-acquista-poteri-e-diventa-una-guerriera-facente-parte-di-un-team. Si tratta di **Maho no Stage Fancy Lala** (Gli stage magici di Fancy Lala), in programma ogni domenica alle 9:30 del mattino su TV Osaka. Come da programma, la novenne Miho Shinoyama riceve in regalo due strani pupazzi, Pig e Mog, che si rivelano subito esseri viventi. Indovinate cosa le regalano? Cos...?! Un bazooka termonucleare?! Ma dov'eravate durante gli anni Ottanta? Le regalano una penna magica che le permette di trasformarsi in Lala, una quindicenne bella e

LODOSS TO SENKI - EIYU KISHI DEN
© 1998 Mizuno Ryo/Group SNE/Natsumoto Masato/Lodoss To Senki Project/TV Tokyo

LA FOCE DEL KAPPA

Scusate se non vi ho pubblicato prima, o fedeli kapperonzoli! Questa era la **Foce del Kappa** organizzata lo scorso ottobre a Padova da **Simone Visotto**. Come potrò mai scusarmi? Lo so io: dicendovi dov'è la prossima! Dunque dunque, se qualcuno di voi ha voglia d'incontrarsi con altri manga-fan per passare una bella giornata insieme, lo può fare **sabato 12 luglio a Bologna**! L'incontro è fissato alla fontana del Nettuno alle ore 15:00! Per riconoscersi, basterà avere in mano una copia di **Kappa Magazine**... Io sarò fra di voi, ma sotto mentite spoglie! Siateci, e poi speditemi le foto! **K**

aggraziata che diventa subito una fotomodella. Miho coglie la palla al balzo, e mentre si fa fotografare per le riviste di moda con le fattezze del suo alter ego, durante la vita di tutti i giorni ne disegna lei stessa gli abiti... Hai capito, 'sta gioventù imprenditoriale?! E ora, per la serie «**Supergulp** esiste anche in Giappone», beccatevi **Anime Complex**! E' una serie televisiva trasmessa da WOWOW, la TV via satellite, ma che può essere vista anche dai non abbonati al sistema. Probabilmente è una specie di esca per far abboccare quei pochi otaku che ancora non si sono decisi a dotarsi di antenna parabolica. In questo 'contenitore animato' ci sono ben tre cartoni animati, uno dei quali tratto da qualcosa che dovreste conoscere bene. Ogni lunedì sera alle 19:00 i fortunati antennati possono godersi il visivamente interessante **Neoranga**, lo stimolante **Android Ana - Maico 2010** e la versione animata di **Urd & Skuld - Il vantaggio di essere piccoli**, cioè le vignette pseudo-umoristiche di **Oh, mia Dea!**. E voi niente! Gné gné gné! Nel frattempo, TV Tokyo risponde portando sugli schermi il seguito della celebre saga fantasy **Record of Lodoss War**, sicché ogni mercoledì sera alle 18:00 i nippofan si siedono davanti alla tele per seguire le nuove gesta del valoroso Pern in **Lodoss To Senki - Eiyu Kishi Den** (Cronache di guerra di Lodoss - La storia dell'eroico guerriero). In questo caso, però, la protagonista è una ragazza, tale Sho Nees, mentre Pern fa la parte del figaccione assieme a Spark. Appare poi la guerriera Seelis che, a mo' di nipponica Red Sonja, incrocia inizialmente la spada con Pern, per poi innamorarsene, passare dalla sua parte e lanciarsi col suo gruppo alla ricerca di un tesoro. A loro si unisce anche il tranquillo Orson, che però può diventare una vera furia priva di controllo quando la battaglia impazza. Impazza? E mandatela dallo psicanalista, cribbio!

Basta. Avrei altra roba da dirvi, ma mi sa tanto che devo passare al mese prossimo. Lo vogliamo lasciare, sì o no, un po' di spazio alle immagini?!

Il vostro essenziale Kappa

GAURRO
ruspandmondi

Molto interessante l'articolo apparso su **Blue** dello scorso maggio. Grazie alla rubrica **Come un perioftalmo tra le mangrovie** scopriamo che fra le decine di attuali 'sostenitori' dei manga si annidano birbantoni che fino a qualche anno prima ci sputacchiavano sopra. Ma suvvia, non siamo così cattivi... Anche loro devono pure magnà e, come si dice, "o tte magni 'sta minestra, o sarti da la finestra"! Ah ah! Vai, Sor Frangé! Butta la pasta! **K**

SCHEDE

LODOSS TO SENKI - EIYU KISHI DEN - sceneggiatura originale Ryo Mizuno, Masato Natsumoto, Shonen Ace (Kadokawa); regia Nobuhiro Takamoto; chara-design Kazuhiro Soeta; linea di serie Katsumi Hasegawa; animazione AIC

ANIME COMPLEX

NEORANGA - regia Jun Kamiya; soggetto, sceneggiatura e linea di serie Noboru Kaikawa; chara-design Hiroto Tanaka; mecha-design Shiho Takeuchi; disegni Yuji Ikeda; produzione D Animation e Studio Pierrot

AA! MEGAMISAMA CHICCHAITTE KOTO WA BENRI DA NE - soggetto Kosuke Fujishima; regia Yasuhiro Matsumura; sceneggiatura Shoji Komemura, Atsuhiro Tomioka, Shinzo Fujita, Chinatsu Hojo; chara-design Hiroko Kazui; produzione OLM

ANDROID ANA - MAICO 2010 - soggetto Nippon Hoso e Toshimitsu Shimizu; regia Koji Kaisei; sceneggiatura Yosuke Kuroda, Hideyuki Kurata, Sou Okusa; chara-design e capo animazione Keichi Ishikura; disegni Mitsutake Nakamura; produzione Animate Film e Group TAC

MAHO NO STAGE FANCY LALA - regia Takahiro Oomori; linea di serie Tomomitsu Mochizuki; chara-design Akemi Takada; musica Michiru Ooshima; arte Sai Nagasaki e Studio WS; ideazione Studio Pierrot

MAHO NO STAGE FANCY LALA © Studio Pierrot/ Bandai Visual/ TV Osaka

TIME BOKAN ZENSHU

Documenti, Giappone, 1997
© Tatsunoko Production
Soft Bank, 128 pag. ¥ 1.600

Chi si considera un vero appassionato delle serie delle Macchine del Tempo non può obiettivamente perdere questo volume che riassume in se tutto ciò che è stato prodotto in proposito. Dopo una coloratissima sezione comprendente le locandine delle sette serie (per rinfrescarvi la memoria: **Time Bokan, Yattaman, Zendaman, Otasukeman, Yattadetaman, Ippatsuman** e **Itadakiman**), prende il via la vera e propria enciclopedia. Serie per serie, vengono minuziosamente descritti i personaggi, la trama base, il riassunto degli episodi più importanti e tutti i buffi mezzi impiegati dai protagonisti 'buoni'. Un ampio spazio è naturalmente riservato anche ai 'protagonisti cattivi', ovvero al trio formato dalla biondona, dal genio smilzo e dal piccoletto forzuto che in ogni serie hanno cambiato nome, ma che sono indiscutibilmente (e per loro stessa ammissione) sempre gli stessi! Si passa poi alla sezione sul merchandising, che è occupata da giocattoli, pupazzetti e modellini, ma anche dalle collezioni di card e dai videogiochi che hanno preso spunto dai cartoni animati. Si passa poi alle interviste con gli ideatori, i produttori e gli animatori delle serie, per poi trovarsi in una divertente sezione che comprende tanto gli involontari 'strip' dei personaggi femminili, quanto i più celebri gadget, ovvero i gadget di cui erano zeppi i mezzi meccanici del trio e che servivano a sfornare gag lampo durante i combattimenti. Si parla poi delle serie mai realizzate, per poi arrivare a un esauriente elenco degli episodi, concludendo con una sezione ricca di *settei*, i disegni preparatori dei personaggi e dei robot. Il volume si apre con un bel doppio poster, e si chiude con una pagina in cartoncino rigido da cui ritagliare un Boyakki snodabile e un soprammobile con il caratteristico porcellino aggrappato alla palma. Un volume che vi riserverà piacevoli sorprese a ogni pagina sfogliata. **AB**

KAPPA E LO SPORT

Chi ha mai detto che ai Kappa boys non piace lo sport? Se sulle pagine di Express scalpita già il manga di Capitan Tsubasa (Holly e Benji) dedicato a tornei calcistici internazionali, i quattro manga editor delle Edizioni Star Comics hanno addirittura sponsorizzato un torneo di pallanuoto nel capoluogo emiliano. Quale miglior testimone dell'acquatico Kappa per una squadra in costante ammollo? A presto le maglie e lo striscione, mentre la Kappa Convention riprende a diffondere il verbo del made in Japan. Chi si ferma è perduto!

PROTEGGI LA MIA TERRA

Avventura, Giappone, 1993 - 1994
© Saki Hiwatari/Hakusensha/JVC Victor
Yamato, 60 min

La graziosa Alice si trasferisce a Tokyo da Hokkaido con la famiglia, ma nella grande metropoli si sente soffocare perché è sempre stata abituata a vivere in mezzo alla natura, con la quale sembra avere un rapporto molto particolare: infatti, riesce a capire i pensieri di animali e piante, e quando parla con loro si sente un'altra. A Tokyo fa la conoscenza di un pestifero bambino chiamato Rin che gliene combina di tutti i colori e addirittura riesce a cadere dal terrazzo salvandosi miracolosamente. Contemporaneamente, due compagni della ragazza: Jimpachi e Issei, fanno degli strani sogni comuni in cui si vedono nei panni di due scienziati (un uomo e una donna) che si trovano in una futuristica base lunare dove studiano la Terra e la natura del pianeta. Ma anche Alice comincia a fare lo stesso sogno, trovandosi anche lei nei panni di una ricercatrice, e assieme ai due decide di contattare tramite una rivista specializzata in misteri, altre persone che abbiano fatto lo stesso sogno ricorrente. Con loro grande sorpresa, i tre amici, riescono a trovare altri due ragazzi che hanno avuto gli stessi sogni. Ma il gruppo di studiosi lunari non è al completo: infatti, mancano all'appello altre tre persone che si rivelano essere Rin, il figlio viziato di un ricco uomo d'affari, e un ragazzo malato di cuore. La storia è davvero ben congegnata e riesce a tenerci legati davanti al video per vedere come andrà a finire. L'unica pecca dell'anime è che, rispetto al fumetto, riesce a essere meno frizzante, ma molto probabilmente la colpa è da attribuire al doppiaggio, che rende i personaggi un po' troppo piatti. Se vi piacciono le storie fantastiche piene di misteri e con una componente da

shojo manga, questo video fa sicuramente per voi. Da vedere almeno preso in prestito. **AP**

KAPPA
- MAGAZINE -
NUMERO SETTANTADUE

• **EDITORIALE** pag 17
a cura dei Kappa boys
• **DE PRESS** pag 18
di Luca Raffaelli
• **EXAXXION** pag 19
Eroe per forza
di Kenichi Sonoda
• **MANGA STAR COMICS** pag 39
a cura dei Kappa boys
• **OFFICE REI** pag 41
Il caso Gonzo Otawara
di Sanae Miyau & Hideki Nonomura
• **PUNTO A KAPPA** pag 69
a cura dei Kappa boys
• **CALM BREAKER** pag 73
Super Sayurichan!
di Masatsugu Iwase
• **OH, MIA DEA!** pag 97
Il ritorno del Primo Presidente
di Kosuke Fujishima
• **CORSO DI FUMETTO** pag 127
di Davide Toffolo

ANIME

rivista di cinema, fumetto e animazione giapponese (ma non solo)
NUMERO SETTANTADUE

• **MAJOKKO CLUB 2** pag 1
Le altre maghette
di Barbara Rossi
• **KAPPA VOX** pag 13
a cura dei Kappa boys
• **LA RUBRIKAPPA** pag 14
a cura del Kappa
• **KAPPA VOX BIS** pag 16
di nuovo a cura dei (ri)Kappa boys

Il ritorno del Primo Presidente - "Shodai Bucho ga Yattekita"
da Aa! Megamisama vol. 13 - 1996
Super Sayurichan! - "Super Sayurichan!"
da Calm Breaker vol. 4 - 1997
Eroe per forza
da Exaxxion, "Afternoon" 11 - 1997
Il caso Gonzo Otawara - "Gonzo Otawara no Irai"
da Shinrei Chosashitsu Office Rei vol. 2 - 1996
COPERTINA: Exaxxion © Kenichi Sonoda/Kodansha
BOX: Princess Minki "Gigi" Momo © Ashi Production

AL MERCATO DEL FUMETTO

Quando siamo stati per la prima volta al Salone di Lucca era il 1985, o forse il 1986. Prima di "Mangazine" versione fanzine. Prima di Granata Press, Star Comics, Kappa Edizioni. Prima del nostro ingresso nell'editoria italiana, quindi, ma dopo aver covato per anni un amore incondizionato per il fumetto, fosse questo *Topolino, Diabolik, Alan Ford, Candy Candy* o l'*Uomo Ragno*, tanto per fare qualche nome. Ritrovarci alla fiera di Lucca era per noi ben più di un'elettrizzante sorpresa, era la presa di coscienza che dietro a mondi apparentemente lontanissimi si nascondevano autori in carne e ossa, animati dalla straordinaria dote del raccontare. Il Salone di Lucca era all'epoca la più importante vetrina per gli editori nostrani, le novità erano sempre piccoli eventi, e gli autori, anche i più importanti, si concedevano ai loro fan seduti su quelle scalinate oggi non più utilizzabili per motivi di sicurezza. In quegli anni le fumetterie si contavano sulle dita di una mano e c'era per questo fame di arretrati, ma le manifestazioni legate al fumetto non erano pensate come spazi commerciali, quanto piuttosto come luoghi di confronto, dove poter scoprire rarità, incantarsi di fronte a suggestive tavole originali, assistere a incontri mai banali, mostrare i propri lavori a tanti professionisti. Ma le buone abitudini, si sa, faticano a preservarsi, e le intemperie del tempo finiscono sempre per contaminarle. In uno dei tanti finti boom del fumetto, le manifestazioni si sono così moltiplicate, gli interessi economici sono andati via via crescendo, e tanti piccoli e grandi commercianti si sono affacciati alla ribalta. Negli ultimi anni è quasi imbarazzante decidere a quale manifestazione partecipare, perché in effetti anche le mitiche kermesse sono oggi immensi mercati, dove il solo ingresso costa ai lettori più di un cinema o di una serata in pizzeria. Per chi come noi non è necessariamente interessato alla vendita al dettaglio è sempre più difficile trovare spazi adeguati alle proprie produzioni, e non è un caso che tanti artisti abbiano preso a disertare fiere e fierette. Per gli spot promozionali preferiamo affidarci ai nostri albi, alle radio e alle locandine nelle edicole, invece di gettarci a capofitto nelle finte conferenze che ultimamente vanno per la maggiore. E' sparita la presenza di un moderatore che conosca il tema degli incontri, spesso gestiti dagli stessi redattori delle testate presentate. E' scomparsa la curiosità nel pubblico, ormai interessato unicamente a sapere se un titolo uscirà per un editore o per un altro, piuttosto che alla qualità stessa del titolo. Non esiste più una critica seria, e persino i giornalisti più appassionati si sono allontanati dal fumetto, fermi ai cliché degli anni Ottanta, convinti che dopo Valvoline autori ed editori abbiano gettato la spugna.

Ecco le ragioni per cui i Kappa boys non erano presenti ufficialmente alle fiere di Roma, Torino, Milano, né a tante altre. E se la smetteremo di essere nostalgici, un giorno potremmo rinunciare persino agli appuntamenti di Lucca, Treviso (oggi Padova) e Cremona. Se il fumetto vuole scrollarsi di dosso l'odore pungente dei giornalini ingialliti, intrisi di umidità, se speriamo in un'evoluzione di questo meraviglioso media piuttosto che a una sua naturale involuzione, se vogliamo imparare qualcosa dai festival europei di Angoûleme, Bastia, Barcellona, allora è bene iniziare a pensare a nuove strade. Il cinema sostiene i suoi prodotti attraverso festival noti anche all'estero (dalla monumentale rassegna veneziana al Mystfest di Cattolica, passando per Milano, Roma...), l'editoria trasforma libri in best seller grazie a premi prestigiosi (Strega, Bancarella...), la musica si avvale di concorsi tanto popolari da raggiungere i più alti indici d'ascolto televisivi, la televisione ha i suoi Telegatti, mentre il fumetto, alla stregua di tanti generi alimentari, si rinchiude in enormi mercati nella speranza di essere venduto prima di marcire, ovvero finché il 'mini-boom' regge. Per rinascere, il fumetto ha bisogno di stimoli, così come gli autori e gli editori. Qual è il più bel libro uscito nel 1997? E quale sarà il migliore del 1998? A nessuno sembra importare. Si vive ormai solo nel culto del passato, nella memoria degli autori scomparsi, con l'unico risultato di allontanarli dai nuovi lettori e annoiare quelli vecchi. Mai nessuna novità. Una noia mortale.

Be', a noi non interessa questo atteggiamento para-necrofilo. E in attesa che si aprano spazi importanti *a sostegno* del fumetto, e non solo per la vendita del medesimo, noi diserteremo i mercati, ricominciando dalle librerie specializzate e dalle manifestazioni - come la Kappa Konvention, in occasione di Night Wave '98 - che con il fumetto non hanno nulla a che spartire.

«Perché le città, come gli incontri occasionali e gli appartamenti affittati, sono fatte per essere abbandonate.»

Caio Ferdinando Abreu

de press

de press

di Luca Raffaelli

Che bello, rieccomi qui. Felice di essere de press. Anche perché questo mese non sarò tanto de press quanto piuttosto radioso. Vi racconto infatti di una trasmissione andata in onda in diretta su Radiotre venerdì 17 aprile ultimo scorso, condotta da Loredana Lipperini, che già abbiamo avuto modo di ascoltare e apprezzare a Cartoombria dopo la proiezione dell'ultimo episodio di **Sailor Moon** in cui Bunny appare senza veli. Si affrontava un tema singolare in quella giornata dalla data apparentemente tanto infausta: il ventennale di **Goldrake**, primo cartone giapponese apparso sugli schermi televisivi italiani. Ospiti: Claudia Cangini della Dynamic Italia, i due Kappa Andrea Baricordi e Massimiliano De Giovanni (al telefono) e il sottoscritto, unico in studio. Tutto normale, anche troppo. La sorpresa, vera, stava in un altro ospite al telefono: Silverio Corvisieri. A molti di voi lettori questo nome dice poco, pochissimo, quasi niente. Per me, invece, che ero troppo piccolo per fare il '68, dice qualcosa di più. Perché ero giusto all'ultimo anno di scuola nel '77. E in quegli anni caldi, dove la lotta politica aveva - checché se ne dica - un grande valore formativo, qualcuno dei nostri riuscì a entrare in parlamento. Uno di questi era lui, Silverio Corvisieri, deputato del PDUP. E'un giorno del '79 il compagno Corvisieri scrisse un'interpellanza parlamentare e un articolo su "Repubblica" contro. Allora erano tempi diversi da questi: chi si appassionava agli anime (che ancora non si chiamavano così) era troppo piccolo per replicare e far sentire le proprie ragioni. Vent'anni dopo, invece, no. Ebbene, vent'anni dopo, quel Corvisieri è stato ospite al telefono della trasmissione di cui sopra. Interessantissima. Di cui in parte cerco di rendervi partecipi. Introdotto dalla Lipperini, Corvisieri così esordisce: «L'interpellanza parlamentare, come spesso accade, non ebbe alcuna eco. L'articolo di "Repubblica" sì. Ne nacque una discussione più vivace di quanto pensassi: i miei gemelli - avevano allora sette o otto anni - vennero un giorno a casa da scuola chiedendo: "Ma che hai scritto? Ma che hai fatto? I compagni ci hanno chiesto se sei matto (hanno usato anche espressioni più colorite)! Adesso ci toglieranno...". Insomma videro, come dire, una mania di censura. Io non sono un esperto di fumetti (anche se non li snobbo affatto, ho anche collaborato a "Linus" a metà degli anni '70), ma ero impressionato in quel periodo da come **Goldrake** e questi cartoni giapponesi catturassero l'attenzione proprio dei miei figli, con un messaggio (molto diverso da quello che io cercavo di trasmettere loro) per cui l'altro, il diverso, è sempre un nemico minacciosissimo; i problemi si risolvono sempre con le armi, con la violenza. E con la violenza dell'eroe, del supereroe, del superuomo (in questo caso il super-robot). Insomma, una figura che non chiamava gli altri a collaborare, a decidere insieme. Quindi era antidemocratico e violentissimo. Mi sembrò giusto richiamare l'attenzione su questo fenomeno che, proprio per la sua elaborazione tecnica molto efficace, catturava fortemente l'attenzione dei ragazzi: mi sembrava che andassero protetti. Perlomeno che se ne discutesse». «E oggi - interviene Loredana Lipperini - ha cambiato idea?». Risponde Corvisieri: «Beh, adesso, devo dire, il mondo è molto cambiato, e anche la televisione. Non c'è più quella situazione nella quale si poteva pensare anche a dare un indirizzo univoco... è cambiata molto in peggio: di violenza e di altre cose orrende ne vediamo dappertutto, a tutte le ore, anche i ragazzi le vedono... del resto, i risultati sono sotto gli occhi di tutti, e sono abbastanza negativi, dal mio punto di vista. Quindi, non ho cambiato idea su quel tipo di fumetti... di cartoni animati, ma devo dire che c'è ben di peggio, attualmente». E poi: «Io penso che i minori, i bambini, abbiano diritto a una certa tutela da parte dei genitori, perché altrimenti possiamo trasmettere di tutto a tutte le ore. Non andiamo poi a lamentarci quando vengono fuori i discorsi sulla pedofilia, eccetera eccetera. In sostanza, non è vero che il bambino sia in grado di scegliere autonomamente tutto». Mi devo fermare qui. La prossima volta vi racconterò anche quali sono state le repliche degli altri ospiti. Nel frattempo, mi chiederò che diavolo c'entra quell'accenno alla pedofilia. E se davvero sia cresciuto il tasso di violenza nelle vicende umane da quando è nata la televisione. La stessa, intendiamoci, che Berlusconi vieta di vedere ai suoi pargoli.

EROE PER FORZA

EXAXXION di Kenichi Sonoda

AAAAAAAAAH

PROVIENE DAL CORRIDOIO CHE COLLEGA I DUE EDIFICI...

COPRITI COMPLETAMENTE, HOICHI!

SHLAKK

CHUMP

KLAK

KLAK

HUH!

D'AC-
CORDO!

ISAKA!
VA' IN AP-
POGGIO A
HOICHI!

IO
CERCHERÒ
DI SBRIGAR-
MI A COM-
PLETARE IL
RESTO...

BENE...

OOH...

UO-
HOOH!

CHE
FIGATA!

MA CHE
DIAVOLO È
QUESTA
TUTA?!

E' NATURALE, HOICHI! LA TUTA HA UN DISPOSITIVO DI SERVOASSISTENZA CHE AGISCE IN TEMPO REALE! PER CUI, FINCHE' NON TI CI SARAI ABITUATO COMPLETAMENTE, TI CONVIENE CERCARE DI FRENARTI UN PO'!
MI SENTO LEGGERO COME UNA PIUMA!

COSA?
AH...

OOH ...
N-NON RIESCO A...
OH, CAVOLI!

NON RIESCO A CURVARE!

RRAK
WRONK

CRASH
AH...
TAP

VENIVA DAL PARCHEGGIO...
CI DEV'ESSERE STATO UN INCIDENTE...

OH, PAZIENZA!
È PIÙ IMPORTANTE IL ROBOT TERMINALE!

FARÒ UN REPORTAGE SU QUEL ROBOT PRIMA DI CHIUNQUE ALTRO AL MONDO!
PARLERÒ DELL'INCREDIBILE MOBILITÀ CON CUI PUÒ SPOSTARSI DI DECINE DI METRI CON UN SOLO SALTO!
...E SARÀ UN GRANDE SCOOP!

ACCIDENTI...
KRANK KRANK
BE'... CAVOLI...

NON E' NIENTE MALE...
NIENTE MALE DAVVERO!

THUMP

PLIK
PLIK
PLIK

AAAAAAAHHHH!

WHIRRR

REGISTRARE LE AZIONI DI UN ROBOT TERMI-NALE SENZA PERMESSO E' CONSIDERATO UN REATO.
CONSEGNA-MI QUELLA TELECAME-RA.

M-MA...

MA... UGH...

IN CASO DI DISUBBIDIENZA, PROCEDERÒ ALL'AZIONE FISICA.

CO-CO... COSA...?
RATTLE
RATTLE

ADESSO BASTA! LASCIA STARE GLI STUDENTI!

↳ RACCOLTA DATI PERFETTA, VERO? KS

EXAXXION

WHIIINNNN
TLIKKA
TLIKKA
KLIKKETY

OH, FALLA UN PO' FINITA!

GONNNG

NON PERMETTERÒ...
...CHE UN MANIPOLO DI ALIENI...
...FACCIA I PROPRI COMODI SULLA TERRA!
UNNGH!
CHI USA VIOLENZA CONTRO UN ROBOT TERMINALE E' CONDANNATO ALLA PENA DI MORTE.
WHIRRRRR

KRIK
SKRRRRRR
NGHOOOH!
SHRR
HUNNF!
AK
GRA GRAB
WHINNNNN?!

TKRRRRRKKK
THRRA
RRRIP
KKKK
WHUMMMP
WHMMMMM
KLONNG

FUDP
THUNNK
UGH!
WHIRRR
SPALANCA LE DITA DI UNA MANO E RICHIAMA A VOCE IL GUN SET!
CLINK
S-SENTI, NONNO... NON C'È QUALCHE ARMA CHE IO POSSA USARE...?
OHI OHI...
CERTO CHE SI! HAI BOCCHE DA FUOCO PER ENTRAMBE LE MANI!
GUN SET!
SSSLASSHHH
GU...

EXAXXION
CHAK WHISSS
CLACK
GRAB
FRRRRR
FRRRRRRR
CHANK

WOOSH
CRASH
GRIND
AAH!
WHUMP
CRACK
BANG
RATTLE

L'ELETTRICITÀ E LE PALLOTTOLE VENGONO RIFORNITE GRAZIE AL TUBO CHE TI CORRE LUNGO IL BRACCIO... PUOI SPARARNE FINO A UN MASSIMO DI CENTO...
CANNON 50

CAVOLI...
HUH...
QUELLA PISTOLA È CAPACE DI ACCELERARE PALLOTTOLE CALIBRO 50 FINO ALLA VELOCITÀ DI MACH 5 GRAZIE ALLA CANNA ELETTROMAGNETICA...

KA THUMP

CLAP CLAP
CLAP CLAP

NON CI POSSO CREDERE! AVETE VISTO CHE ROBA?!
CLAP CLAP
SEI STATO GRANDE!

CLAP CLAP

YEEEEEH

FACCI VEDERE CHI SEI!

VIVA LO STERMINATORE DI ROBOT!

GRANDIOSO! BRAVO!

CHE MERAVIGLIA!

WOOON

BENE... ALLORA PERCHE` NON APPROFITTI DI QUESTO TUO VANTAGGIO PER DARE IL COLPO DI GRAZIA ALL'UNITA` VOLANTE CHE STA ARRIVANDO ALLE TUE SPALLE?

COS...?

UNITA` VOLANTE?!

SWISH

WOOOO

EXAXXION - CONTINUA

MANGA STAR COMICS

a giugno in edicola!

KAPPA MAGAZINE 75
17x24, B, 128 pp, b/n e col. L. 6.000

Kappa sempre di più! L'unica rivista con quattro manga pubblicati in contemporanea con il Giappone, sezione a colori dedicata alle mitiche maghette (**Creamy**, **Evelin**, **Magical Emi**...), news e preview, la scuola di fumetto di Davide Toffolo e altro ancora! Ritornano le sexy acchiappafantasmi di **Office Rei** (acclamato in tutta Italia come fumetto più 'appagante' del momento), che questo mese si trovano alle prese con una villa infestata dallo spirito dell'armatura di un samurai; in **Calm Breaker** Sayuri si trasforma in Super Sayurichan e affronta il duello finale per la salvezza della terra in un vero e proprio... mortal kombat; Keiichi è impegnato in una gara d'onore su microscooter in **Oh, mia Dea!**; e prende il volo anche **Exaxxion**, che dopo l'entusiasmante episodio pilota, ci mostra le virtù della tuta potenziata, unica arma contro la tecnologia antigravitazionale degli invasori di Riofard!

STARLIGHT 69
12x18, B, 184 pp, b/n L. 5.000

Umorismo e azione con **City Hunetr!** Kaori, in seguito a un malore, viene ricoverata in ospedale, ed è proprio lì che fa la conoscenza di un uomo veramente affascinante. L'individuo in questione, oltre a non essere molto simpatico, per ovvi motivi, al nostro Ryo, è padre di una graziosa bambina cieca a cui stanno capitando misteriosi incidenti. Peché qualcuno vuole morta la piccola Mayuko? Spetta al nostro caro sweeper il compito di smascherare i colpevoli!

NEVERLAND 82 - 83
12x18, B, 128 pp, b/n L. 3.500

In questi due nuovi numeri di **Ranma 1/2** assisteremo al ritorno di Collant-Taro, che dovrà vedersela con una ragazza molto pericolosa. Ranma, nel frattempo, è costretto a combattere contro un avversario molto tenace: Akane.

YOUNG 49
11,5x17, B, 128 pp, b/n L. 3.500

Il menù di **Lamù** prevede questo mese una nuova parodia ambientata nel Giappone della mitologia, una corsa frenetica attraverso la città alla ricerca di cibo, Ran e la pistola duplicante, Ten alle prese con uno spinoso problema di corna, il ritorno del sempre più affamato Rei e l'arrivo di un tenero micione di cento chili a casa Moroboshi... Da **Rumiko "Ranma 1/2" Takahashi**, il manga più divertente mai realizzato!

STORIE DI KAPPA 45
14,5x21, B, 304 pp, b/n e colore L. 8.000

Secondo volume della inquietante **Saga delle Sirene** di **Rumiko "Ranma 1/2" Takahashi**, che ci accompagnerà per tutta l'estate: storie completamente nuove, inedite e con stupende pagine a colori, il tutto in un COLOSSALE volume di 304 pagine! Yuta e Mana proseguono il loro solitario cammino alla ricerca di una sirena che li faccia tornare mortali. Incontreranno un Essere Imperfetto che non ha perso del tutto il controllo durante la mutazione, scopriremo nuovi atroci drammi di famiglia e torneremo ancora una volta indietro nel tempo a vedere la vita di Yuta nel Giappone feudale... Nuove risposte e nuovi misteri che proseguiranno nel terzo volume, **Lo sguardo della Sirena**!

TECHNO 50
12x18, B, 128 pp, b/n L. 3.500

Una nuova studentessa arriva inaspettatamente nella classe di **Ushio** mostrando un'evidente antipatia nei confronti del nostro eroe: la ragazza avverte, infatti, la presenza di **Tora** e si appresta all'offensiva.

MITICO 49
12x181, B, 128 pp, b/n L. 3.500

Il dottor Mashirito è sempre più perplesso: il suo ultimo Caramelman si innamora di Arale! E allora esisono solo due soluzioni... un attacco diretto con il titanico Caramelman 7 e un attacco al cuore con Caramelman 6, il duplicato (quasi)perfetto di Arale! Riusciranno i nostri eroi a smascherare l'inganno e a farci ridere come pazzoidi anche questo mese? Se siete fedeli lettori di **Dottor Slump**, conoscete già la risposta, altrimenti non vi resta che metter piede al Villaggio Pinguino e lasciarvi... triturare!

GHOST 8
12x18, B, 128 pp, b/n L. 3.500

Una intera saga dedicata a Maria, il sofisticato robot progettato dalla folle mente del dottor Kaos! L'automa dalle sembianze femminili è fuori da ogni controllo e si scaglia contro i nostri eroi: Reiko in versione Rambo saprà risolvere la situazione... non prima di aver combinato qualche piccolo guaio! Raggiungeteci all'agenzia **Mikami**!

KEN IL GUERRIERO 18
12x18, B, 192 pp, b/n L. 5.000

Prosegue la grande marcia di Kenshiro per la liberazione delle città dominate dai dittatori della nuova era. Falco è il prossimo temibile

IL SEGNO DELLA SIRENA © Rumiko Takahashi/Shogakukan

avversario che saprà dare del filo da torcere al nostro eroe. Inoltre, una grandissima sorpresa attende Lynn: sua sorella gemella!

ACTION 56

12x18, B, 128 pp, b/n L. 3.500

Yukako Yamagishi è sempre più sulle orme di Cenerentola! Ma, come si sa, la bellezza ha sempre un prezzo, e così si rende necessaria una rappresaglia contro la misteriosa estetista-stand Cinderella. Ma continua anche la caccia all'uomo, e cioè all'assassino specializzato in teen-ager che imperversa in città: Yoshikage Kira; e ora che JoJo e compagni sono in possesso di un bottone della sua giacca, qualcosa di nuovo si muove... nuovi stand compresi!

DRAGON BALL DELUXE 1

12x18, B, 176 pp, b/n L. 5.000

Finalmente ci siamo! Ecco che ritornano le avventure di Goku e compagni in una nuova veste editoriale in pieno rispetto del formato originale, quindi con molte più pagine! Se non avete mai letto **Dragon Ball**, questa è sicuramente l'occasione buona per cominciare, mentre se invece l'avete già letto, non potete perdere questa nuova edizione **riveduta e corretta**!

DRAGON QUEST 4

12x18, B, 208 pp, b/n L. 5.000

Arus, il vecchio Talkin e la combattiva Yao incontrano il vecchio Balgoi, oggi cieco, che si commuove nel riabbracciare il giovane principe della dinastia Roto. Nel frattempo, misteriosi uomini-ombra attaccano i nostri eroi spinti dal mostruoso aracnide che tutti conoscono come Golgona. Che fine avranno fatto gli altri eroi della serie?

DRAGON 8

12x18, B, 128 pp, b/n L. 3.500

Anche Leona si è unita al gruppo e il viaggio di **Dai** può continuare. La meta è lontana, ma assieme anche a Pop e a Maam non sarà così difficile uccidere, a uno a uno, i generali dell'impero del male.

GAME OVER 14

15x21, S, 72 pp, b/n e col. L. 4.000

Sulle pagine di **Game Over** continuano le avventure di **Street Fighter II V** e di **G-Gundam**: nel primo fumetto, Ryu dovrà affrontare il temibile Sagat sull'Isola di Pasqua. In **G-Gundam**, invece, Domon affronterà per le strade di Parigi l'abile spadaccino George De Sand e il suo Gundam Rose.

SAILOR MOON 37

15x21, S, 64 pp, b/n e col. L. 4.000

La lunghissima battaglia che vede coinvolte le guerriere Sailor non accenna a concludersi. Una trasformazione inattesa si è però verificata: sia Chibiusa che Usaghi ora possono contare sui poteri di Super Sailor Moon e di Super Chibi Moon. Purtroppo, però, anche Sailor Saturn sta per risvegliarsi... E allora sarà veramente la fine!

AMICI 8

12x18, B, 192 pp, b/n L. 5.000

In **Una ragazza alla** moda una nuova vita attende la scatenata Benio, che da vera ragazza alla moda decide di realizzarsi nel lavoro: diventerà giornalista! E forse così riuscirà finalmente a farsi una ragione della morte del suo amato Shinobu. In **Saint Tail** la nostra ladra con la coda di cavallo deve aiutare un giocatore di baseball a recuperare il suo guantone portafortuna. In **Miracle Girls** ci sono ancora problemi per le gemelline ESPER. Maski Takamura non vuole proprio saperne di lasciarle vivere in pace! Per finire, la nostra guerriera in marinaretta **Sailor V** dovrà vedersela ancora una volta con gli spietati nemici che vogliono succhiare l'energia agli esseri umani.

KAPPA EXTRA 1

15x21, B, 208 pp, b/n L. 6.000

Finalmente in ristampa monografica la saga di **Rayearth**, meglio nota come **Una porta socchiusa ai confini del sole**! Dopo gli orrori di censura e gli errori di adattamento della serie televisiva, ecco il miglior modo per leggere la storia con i nomi originali e gli eventi non distorti! Nel primo volume della saga, Hikaru, Umi e Fu si incontrano sulla Torre di Tokyo e vengono catapultate nel mondo di Sephiro, per diventare i Leggendari Cavalieri Magici e salvare la Principessa Emeraude dal suo triste destino... **Un'occasione davvero irripetibile per tutti i fan della CLAMP!**

SAILOR MOON © Takeuchi/Kodansha

IL CASO GONZO
OTAWARA

ACCI-DENTI!
SI PUO' SAPERE PERCHE' PROPRIO IO DOVREI DARVI UNA MANO A FARE I PREPARATIVI PER L'APERTURA DEL LOCALE?!
CAFE OFFICE REI
QUESTO E' IL VOSTRO LAVORO! IO NON HO NULLA A CHE FARE CON QUESTO MESTIE-RE ASSURDO!
PERCHE'? BE', MI SEMBRA NATURALE...
...CHE UN MEMBRO DEL-LA FAMIGLIA DIA UNA MANO ALLE SORELLINE CHE SGOBBANO DA MATTINA A SERA!

SE SEI COSÌ ARRABBIATO, PERCHÈ NON LO DICI ALLA NOSTRA SORELLA MAGGIORE, INVECE CHE A ME?

IN FONDO, È LEI IL CAPO...
UGH!

A-HA! NON RIESCI A DIRGLIELO!

INFATTI, DAVANTI A LEI FAI SEMPRE FINTA DI ESSERE UN BRAVO RAGAZZO, YUTA!
ADESSO BASTA!

BAH... FACCIO COSÌ PERCHÈ SONO UN PO' PREOCCUPATA...

SIGH
AVRÒ FATTO BENE A LASCIARE CHE MIREI E RIKA ANDASSERO DA SOLE A COMPRARE LE STOVIGLIE PER IL LOCALE?
COME SAREBBE...?

SKREEK
AH, ECCOLE TORNATE!

GASP!

RIECCOCI QUA!

EHI! MA QUELLA E' UNA 2000 GT DELLA TOYOTA!

* 750.000 LIRE - KB

WRROOOOD

UNA TAZZA, CINQUANTAMILA... QUALCHE DECINA DI TAZZE... UGH... MILIONI...

WRRRROOOOOOO

LO DICO SEMPRE, IO... LE RAGAZZE SONO MOLTO MEGLIO DEGLI UOMINI COME GUARDIE DEL CORPO...
TAP
SCUSATE, GENTE... È PER CASO QUESTA...
...L'AGENZIA CHE HA RISOLTO IL PROBLEMA DELLE SORELLE TAKASE?
BRILL BRILL
BRILL BRILL

MA CHE BELLE RAGAZZE VEDO QUI...
OOH!
STAVO CERCANDO L'AGENZIA INVESTIGATIVA SUI FENOMENI PARANORMALI CHIAMATA OFFICE REI...
UGH!
PUAH!
MA CHE...?!
MI HANNO CONSIGLIATO DAVVERO UN BEL POSTO!
RATTE
PAP
PAP

COME TI PERMETTI?!

MALEDETTO SPORCACCIONE!

SCIAFF

GRRRR

PRESIDENTE!

OH, VI PREGO!

DOVETE AIUTARMI!

THUMP

SULLA MIA CASA GRAVA UN'ORRENDA MALEDIZIONE!

GLI OGGETTI SULLA SCRIVANIA SI MUOVONO DA SOLI...
ROLL ROLL

...E LA LUCE SPESSO SI ACCENDE ALL'IMPROVVISO DA SOLA...

C'E' DELL'ALTRO?
IL TELEFONO RISULTA SPESSO INABILITATO...

...MENTRE L'ALTRO GIORNO IL PC HA PRESO FUOCO ALL'IMPROVVISO!

MI SCUSI, MA NON HA PENSATO DI CHIAMARE PRIMA UN ELETTRICISTA O UN TECNICO DEI TELEFONI?

L'ELETTRICISTA HA DETTO CHE NON CI SONO GUASTI...

E QUINDI NON E' IPOTIZZABILE UN GUASTO AL PC O ALL'IMPIANTO DI ILLUMINAZIONE?
PROPRIO NO!

ECCO, CI RISIAMO...
L'ALTRA VOLTA MIREI MI HA DESCRITTO QUALI SONO I PARAMETRI SECONDO CUI UN FENOMENO PARANORMALE VIENE DEFINITO TALE...

FRA QUESTI FENOMENI, SEI SONO I PIU' CARATTERISTICI... ABBASSAMENTO DELLA TEMPERATURA, SPOSTAMENTO SPONTANEO DI OGGETTI, AUTOCOMBUSTIONE, CATTIVI ODORI, ELETTRIZZAZIONE E RUMORI INSPIEGABILI...
SE ALMENO DUE DI QUESTI FENOMENI SI VERIFICANO, ALLORA ESISTE QUALCHE PROBABILITA' CHE SI TRATTI DI UN VERO E PROPRIO FENOMENO PARANORMALE...

E LA STORIA DI QUESTO ARRICCHITO...
...PARLA SIA DI AUTOCOMBUSTIONE CHE DI SPOSTAMENTO DI OGGETTI!

FENOMENI PARANOR-MALI...

QUANDO HANNO INIZIATO A MANIFESTARSI QUESTI FENOMENI, SIGNOR OTAWARA?
ESATTAMENTE LO STESSO GIORNO IN CUI HO FATTO LA PROVA DI FUNZIONAMENTO DELLA MIA NUOVA FABBRICA...
...IL CHE SIGNIFICA UN MESE FA CIRCA...

QUESTA E' L'ULTIMA DOMANDA...

POCO FA LEI HA DETTO CHE SULLA SUA CASA GRAVA UNA MALEDIZIONE...
PER QUALE MOTIVO LO AFFERMA?

NELLA SALA DEGLI OSPITI DELLA MIA VILLA C'E' UN'ARMATURA DA SAMURAI CHE PARE SIA STATA USATA IN MOLTE BATTAGLIE...

BE'... IO HO VISTO MOLTE VOLTE **BRILLARE** DI AZZURRO GLI OCCHI DI QUELL'ARMATURA...

CASPITA! CHE MONTAGNA DI CONTANTI!

EHI, MIREI!
NON VORRAI MICA ACCETTARE LA SUA RICHIESTA?!

NON ABBIAMO BISOGNO DI ACCETTARE QUESTO CASO, NE` I SUOI SOLDI!
CHE VADA A PALPARE IL CULO DELLE SUE GUARDIE DEL CORPO, SE NE HA IL CORAGGIO!

QUESTO SPORCACCIONE ARRICCHITO...
...MI HA ANCHE TOCCATO IL SEDERE!

MISURA LE PAROLE, RIKA!

IL MOTTO DI OFFICE REI È DI NON RIFIUTARE MAI LE RICHIESTE DI CHI SI TROVA DIFFICOLTÀ E CHIEDE AIUTO...

SIA CHIARO CHE IO NON C'ENTRO!
QUESTA VOLTA NON VERRÒ CON VOI!

A MOMENTI CI LASCIAVO LE PENNE, A CASA DELLE SORELLE TAKASE!
PER CUI, NON COINVOLGETEMI!

AAAH!
LASCIATEMI!

V-VI RINGRAZIAMO PER IL VOSTRO AIUTO...
NON PREOCCUPATEVI!
STARÀ IN AUTO CON NOI FINO A DESTINAZIONE!
AAAAH!
cafe OFFICE 麗

CIAO, YUTA! CI VEDIAMO SUL POSTO DI LAVORO!
BYE BYE!
FATEMI SCENDERE!
MI SONO GIÀ PRESO ABBASTANZA PAURA L'ULTIMA VOLTA! ORA BASTA!

OH, SANTO CIELO! MA PERCHÈ PROPRIO IO?!
WROOOM

NAGOYA STATION

E ALLA FINE, ECCOMI QUA...

E' UNA VILLA ANTICA... MOLTO PIU' **ADATTA** A UNA STORIA DI **FANTASMI** RISPETTO A QUELLA DELL'ALTRA VOLTA...

COME ME LA CAVO, ORA...?

SGRI

VI AC-
COMPAGNERÒ
A FARE UN GIRO
ALL'INTERNO!

MA CHE RAZZA DI POSTO E` QUESTO?!

SIETE RIMASTE SORPRESE, VERO?

QUESTA VILLA E` CHIAMATA ANCHE **IL PALAZZO DEI GUERRIERI IN ARMATURA**...

IMMAGINO CHE ORA CAPIATE IL **PERCHE`**...
QUI E` CUSTODITA UNA COLLEZIONE DI NUMEROSE ARMATURE...
NE HO VISTE IN **TUTTA LA CASA**...
GIA`... E SONO TUTTE ANTICHE!

QUESTA VILLA APPARTENEVA A UNA FAMIGLIA DELL'ANTICA NOBILTÀ...

MA PER SALDARE TUTTI I LORO DEBITI RISALENTI ALL'EPOCA DEL FALSO BOOM ECONOMICO, L'HANNO DOVUTA VENDERE... E IO GLIE-L'HO COMPRATA PER DUE SOLDI ASSIEME A TUTTA LA COLLEZIONE!
AH AH AH!
ODIOSO...

NON MI PIACE...
HO L'IMPRESSIONE CHE MI STIANO FISSANDO... NON MI SENTO AFFATTO TRANQUILLO...

QUESTA STANZA È MAGNIFICA, NON TROVATE?
IL MIO HOBBY È COLLEZIONARE QUADRI!
WOW
PERLE AI PORCI

LA STANZA QUI ACCANTO, INVECE...
...È QUELLA IN CUI SI VERIFICANO I FENOMENI DI CUI VI PALAVO!

SICCHE', QUESTA
E' LA FAMOSA
ARMATURA
MALEDETTA...

HO VISTO MOLTE VOLTE **BRILLARE** DI AZZURRO GLI OCCHI DI QUELL'ARMATURA...

BRRR

TAKA TAKA TAKA
GULP

TAKA TAKA
TAKA TAKA

FLASH
NO... IL LAMPADARIO NON SI E` MOSSO!
UN TERREMOTO!
TAKA TAKA TAKA
AAAH!
E` ABBAGLIAN...
AAH!
UGH!
KRASH
AIUTO!
AAH!
OH!

MA CHE...?!

BE', QUESTA E' STATA UNA VERA SORPRESA...

OFFICE REI - CONTINUA

Ehi, che succede? Possibile che ci siano ben quattro pagine a nostra disposizione per lettere e contributi vari (A.D.A.M., Kappa petizione...)? Posso prendermela finalmente comoda, e aprire questo spazio di confronto con qualche curiosità legata alle nostre produzioni. Non mi dilungherò sulla nascita di Express **– ormai definita a gran voce come lo "Shonen Jump" italiano –, ma sul futuro di** Kappa Magazine**, che potrebbe addirittura raddoppiare il numero di pagine (ne avrete un assaggio il prossimo mese). Che ne direste di trovare nuovi personaggi, avere sempre e solo episodi completi e avvicinarvi finalmente alle più recenti produzioni nipponiche? Da parte mia è un sogno che si avvera, anche perché le nostre collane di speciali sono davvero sature di titoli. Prima di passare alle vostre lettere, lasciatemi fare ancora un invito, perché quella degli shojo manga non sia solo una breve parentesi.** Amici **ha indetto un favoloso concorso perché possiate tutti contribuire al suo futuro, e il mensile di** Sailor Moon **gli si è subito affiancato per promuovere al meglio questa iniziativa. Le due riviste dedicate agli shojo manga, infatti, hanno candidato dieci titoli a una prossima pubblicazione: cinque classici e cinque moderni. In terza di copertina potete trovare le modalità per partecipare al concorso, mentre per saperne di più sui fumetti in questione non vi rimane che leggere gli articoli che dedichiamo loro sia su** Amici**, sia su** Sailor Moon **(di cui ho preso le redini redazionali ormai in prima persona).**

K72-A

Cari Kappa boys, come va? Io sto così così. In questi giorni ho pensato molto e non connetto davvero più (scherzo). Ho riflettuto molto ultimamente e ho scoperto di avere un grave problema che spero sia comune a molti altri: non conosco nessuno a cui piacciano i fumetti! Quando ne parlo, o non mi ascoltano, o mi invitano a parlare di cose più serie (per la serie, quanto è bello Di Caprio), o mi guardano con compassione, o mi suggeriscono letture più serie (libri scritti, non disegnati). La mia classe è in mano alle fan di Leonardo Di Caprio, il cui problema sostanziale è : «Chi mi faccio sabato sera?». E' vero, il Giappone mi ha preso parecchio, ma non appena lo nomino, qualche compagna mi dice con cattiveria di stare zitta. Ti racconto un aneddoto che mi è rimasto impresso: un giorno ho portato a scuola **Animali** (❤) per prestarlo alla tipa che ama solo i libri (anche se poi legge **Georgie** e i fumetti di Davide Toffolo), e un'altra tipa, vedendomi, mi ha chiesto spiegazioni sul volume. Quando gliel'ho mostrato, lei tutta delusa ha risposto: «Ah, solo un fumetto...». Magari sperava che fosse un libro fotografico sui Backstreet boys! E intanto una sua amica ha replicato: «Cosa vuoi che sia? Quando ha qualcosa in mano è certamente un fumetto...». Be', io ci sono rimasta di merda. Non so se è colpa dei fumetti o più semplicemente colpa mia, ma mi sento tanto estraniata dai miei amici. Si intrippano con Celine Dion e poi, a sorpresa, ogni tanto nominano qualche gruppo carino solo perché citato da qualche bellone della scuola. Aiuto! Spero solo di trovare qualche altro mangofilo! E poi (preparatevi, perché questa è carina) spero di non diventare mai come le persone che critico tanto. Scusate lo sfogo, ma dovevo parlarne con qualcuno! E ora concedetemi anche qualche domandina:

1) Pubblicherete **Evelin e la magia di un sogno d'amore**?
2) E **Hime chan**?
3) Cosa succederà esattamente dopo **Sailor V**?
4) Kagemaru e il Kappa sono amici?

Ah, complimenti per **Mondo Naif**: ho sentito un po' di anteprime sulla Kappa Edizioni che mi hanno reso davvero felice.
Un ultimo quiz. Cosa fareste se un manga che volete assolutamente leggere uscisse per una casa editrice vostra concorrente? Potete anche non rispondere...
Ciao, Himawari.
P.S. Che regali vorreste ricevere per il vostro compleanno?

Sono felice che tu ti sia rivolta a noi per questo sfogo, ma ci sono rimasto un po' male nel non leggere il tuo nome. Chiacchierare attraverso le pagine della posta è come fare amicizia: cosa diresti se un tuo compagno di scuola non ti svelasse il suo nome? Ti perdono solo perché vivi in una classe di 'mostri' (ma sei sicura che proprio nessuno ci segua di nascosto?) poco avvezzi a socializzare con una ragazza dolce come te. Il fatto che io non sappia nemmeno la tua età mi impedisce di commentare la situazione in cui vivi: se cerchi però altri manga fan, magari della tua città, dovresti pubblicare almeno il tuo indirizzo! Ci è da poco arrivata in redazione la partecipazione a un matrimonio davvero speciale: si sono infatti sposati due nostri lettori dopo essersi conosciuti via lettera... E tutto è partito da un annuncio pubblicato sulle nostre riviste! La cosa mi ha fatto davvero felice (anche se non sono particolarmente incline al matrimonio). Tornando a noi, Evelin **e** Hime chan **non sono al momento nei nostri progetti: il primo è piuttosto bruttino (ne parlerò presto su** Sailor Moon**) e il secondo non rientra nei piani di** Amici **dal momento che non è pubblicato in Giappone da Kodansha. Se ti piacciono le maghette, però, potresti rifarti con** Creamy**, votando questo titolo nel** Grand Prix Shojo Manga**. Dopo** Sailor V **(ossia prestissimo) pubblicheremo**

A.D.A.M.

Negli ultimi mesi ci sono stati molti sviluppi che hanno infiammato nuovamente il dibattito sugli adattamenti, a partire dalla messa in onda – sulle reti Mediaset – degli ultimi tre episodi di *The Slayers*, concentrati in un'unica puntata. A.D.A.M. sta cercando di contattare gli ideatori delle serie per inviare loro le puntate incriminate e avere gli episodi originali da trasmettere – su loro permesso – in sale conferenze alla presenza di giornalisti. Siamo inoltre entrati in contatto con l'A.D.A.M. della Spagna, con cui inizieremo a collaborare a livello internazionale. Per contattarci potete inviare una lettera alla redazione di **Kappa Magazine** e consultare, da questo mese, il nuovo sito ufficiale: **http://www.adam.eu.org/**

infatti il vincitore di questo concorso, e i primi classificati potranno accedere anche a Storie di Kappa e Kappa Extra. **Il Kappa e Kagemaru (se non lo conoscete, andatevi a leggere** Game Over**) non si conoscono neppure: abitano sugli opposti emisferi del globo e noi Kappa boys non ci siamo mai degnati di presentarli. Passando alla tua provocazione (non vedo perché non rispondere), quando un manga è bello non valgono certo discorsi di scuderie: quando siamo passati a lavorare per la Star Comics, Granata Press aveva in mano le opere di Rumiko Takahashi (nonché il nostro cuore) e io compravo mensilmente** Maison Ikkoku **(che adoro). Per quanto riguarda i nostri compleanni, invece, amiamo farci piccole sorprese, tanto divertenti quanto inutili...**

K72-B

Cari Kappa boys, siamo un gruppo di giovani studenti liceali che leggono appassionatamente quasi tutte le vostre pubblicazioni. Ranma, Lamù, Benio, Ryo Saeba, Gon, Goku e tanti altri sono entrati inesorabilmente a far parte della nostra vita, e di questo vi siamo grati. Grazie per le vostre divertenti e interessanti pubblicazioni senza quelle fastidiosissime (e inutili) censure che ora ritroviamo anche nei **Flintstones**; grazie per aver finalmente pubblicato una rivista dedicata esclusivamente agli shojo; grazie per la vostra brillante idea di impaginare alcuni manga 'alla giapponese', soluzione interessante e intelligente. Con questa lettera volevamo affrontare con voi la questione Korea. Perché ogni volta che ne parlate ci sembra di avvertire una certa 'pesantezza'? Perché viene ricordata solo per i lavori mediocri di alcune lavorazioni, venendo citata per la manodopera di scarso valore? Noi, grazie ai nostri corrispondenti koreani, siamo venuti a sapere che anche in Korea esistono fumetti pari a quelli giapponesi, sia per disegni, sia per storie. Vi invitiamo, quindi, a prendere visione del nostro invito a cercare anche in Korea alcuni titoli che, secondo noi, potrebbero interessare tutti i manga-fan sparsi per l'Italia. Noi crediamo valga la pena di provare. Insomma, ci sembra giusto tentare di realizzare il nostro piccolo desiderio, anche perché sappiamo che accogliete con grande entusiasmo i consigli e le critiche del pubblico (vero?). Detto questo, vi lasciamo. Speriamo che le nostre idee non vi abbiano confuso troppo... Siete grandi, siete super, siete K! Elena, Sara, Francesca, Giancarlo, Giorgia, Claudia, Stefy, Roberta, Lorenza, Tommy, Elena...

Accidenti, quanti siete! Spero di non essermi perso il nome di nessuno (anche se alcune firme sono proprio illeggibili) e passo a illustrare la mia posizione sui fumetti koreani, o più in generale sull'altra faccia dell'Oriente. Mi dispiace che tu abbia notato una certa 'pesantezza' su questo argomento (in realtà non ricordo nemmeno quando ne abbiamo parlato prima d'ora), ma il nostro disinteresse nei confronti di fumetti koreani non ha pregiudiziali di carattere qualitativo. Devi sapere che anche in Francia o in America ci

Contro le Censure (La relazione di Lucca '98)

Gentilissimi signori, non posso negare la mia soddisfazione nel vedere come un lavoro iniziato in sordina e proseguito sempre più tra adesioni, discussioni e raccolte di firme – quasi fosse un crescendo rossiniano – sia arrivato a una tappa intermedia con questa tavola rotonda da me fortemente voluta, che risulta essere un doppio traguardo data la difficoltà, mai nascosta, di riunire in una discussione alcune delle più importanti menti del panorama fumettistico giapponese in Italia. Innanzitutto vorrei rendervi partecipi delle numerose iniziative che ho intrapreso come ideatore e coordinatore del progetto che ho battezzato **Contro le censure**; nome banale, ma che rispecchia in pieno le finalità e, da giornalista quale sono, non posso che renderlo quanto più comprensibile sia al pubblico, sia agli addetti ai lavori. Ho capito subito che l'unico modo per uscire da questo labirinto che è il mondo dell'adattamento è quello di agire. Usando una metafora potremmo dire che come una pianta, il prodotto televisivo ha bisogno di essere curato; ora alcuni, come Mediaset, decidono di tagliare rami, recidere fiori e modificare la pianta con innesti ottenendo la salvezza della stessa, ma tremendamente modificata; ci sono altri che decidono di tagliare alla radice e di non salvare la pianta in questione; e poi ci sono altri ancora che, cercando di salvare il tutto, cambiano il terreno e l'ambiente esterno. «La libertà politica non consiste nel fare ciò che si vuole. In uno Stato, cioè in una comunità governata da leggi, la libertà può consistere solo nell'essere in grado di fare ciò che si può volere, e nel non essere costretti a fare ciò che non si può volere. [...] La libertà è il diritto di fare tutto ciò che è consentito dalle leggi. Se un cittadino potesse fare ciò che le leggi proibiscono, non godrebbe più della sua libertà, in quanto anche gli altri avrebbero tale facoltà». Questo brano, tratto da **Lo spirito delle leggi** di Charles Montesquieu, ci mostra la strada da percorrere. La libertà degli uni deve trovare i suoi limiti nella libertà degli altri; spetta allo Stato emanare le leggi necessarie a creare un equilibrio fra le libertà di tutti i cittadini. Come afferma Montesquieu, è lo Stato che deve occuparsi delle leggi che, applicate, consentono di far godere tutti i cittadini di eguale libertà: così, se da una parte si devono difendere i bambini vigilando sulla fascia oraria a loro dedicata, dall'altra bisogna necessariamente costituire una fascia oraria per i programmi destinati a un pubblico di adolescenti e giovani. Quando però si ha uno Stato bloccato dai pregiudizi di alcune morali estranee alla sua laicità, s'interviene con iniziative volte a 'ricordare' agli uomini di Stato che esso è obbligato, come tutore della libertà individuale, a sostenere e promulgare leggi che evitino l'esclusione di programmi per giovani e lo sfregio costituito dall'adattamento di opere destinate a un pubblico giovanile, ma che, per la tutela dei minori, vengono stravolte e destinate a un pubblico di bambini. A questo proposito ho condotto una ricerca su vasta scala per verificare l'eventuale esistenza di leggi a cui le Tv possano appellarsi. Qui però c'è stata una sorpresa: a tutt'oggi non esistono delle leggi che regolamentino la messa in onda dei programmi, siano essi dedicati ai bambini, ai ragazzi o agli adulti; tutto è regolato a discrezione dei responsabili del palinsesto. Tutto ciò è una vergogna, visto che l'Italia, come paese, è ormai vicina a entrare a pieno titolo come membro dell'Unione e quindi a diventare potenza europea. Nonostante queste sorprese sono andato avanti e ho interpellato due esponenti della maggioranza. Per primo Mauro Paissan, esponente dei Verdi e Vice Presidente della commissione di Vigilanza sulla Rai, nonché responsabile del settore informazione del suo partito, che si è mostrato leggermente interessato; poi è stata contattata Giovanna Melandri, esponente del PDS e responsabile del settore informazione del suo partito, che non è interessata al progetto; purtroppo, per quanto riguarda Paissan, in questo inizio d'anno è stato impegnato con l'attività della commissione di Vigilanza sulla Rai anche in conseguenza alle dimissioni del vecchio C.d.A. della rete. Nel frattempo altri contatti con espo-

nenti meno noti della politica sono stati o stanno per essere presi. E' chiaro che ci vorrà del tempo per avere un'attenzione costante sulla nostra iniziativa anche se, ci tengo a ribadirlo, in politica ogni passo è fatto con estrema lentezza, ma risulterà essere, con il tempo, estremamente più lungo di quelli fatti con altre categorie di lavoro. Ho provveduto a diramare un comunicato all'agenzia stampa Ansa per porre l'accento sui paragoni del cosiddetto giornalismo 'sporco' che, pur di far notizia, affianca in modo azzardato (anche se non esplicitamente) le produzioni ufficiali con i sequestri di quelle pirata e quasi sempre pornografiche. Un altro interlocutore che non potrà aiutarci, ma che potrà essere un punto d'arrivo per il nostro documento finale, sarà la fantomatica Commissione governativa in materia di minori e TV. Essa è tuttora in carica per l'elaborazione di una legge che regolamenti questa materia. Un primo, pessimo passo è stato fatto con il codice di autoregolamentazione, che si è dimostrato essere, come d'altra parte avevamo ampiamente previsto, inefficace e dannoso. Purtroppo, oltre a questa spiacevole autoregolamentazione, c'è la sempre più crescente 'fobia' della protezione dei minori, giusta, ma che viene usata come arma per appiattire i programmi televisivi e renderli pressoché uguali, fino a realizzare una Tv con format clonati per telespettatori uniformati. Il pubblico che richiede programmi diversi si 'dirotta', approfittando della necessità della ricerca del 'nuovo e del diverso', verso quella che sarà la Tv del futuro, verso l'alternativa: la Tv satellitare con le sue multiofferte, la Tv via cavo che darà vita ai programmi individuali e naturalmente la pay-Tv. Internet, con le sue molteplici risorse, può essere un valido aiuto, coadiuvato però da un serio lavoro di discernimento da tutto ciò che può 'distrarre' in termini istituzionali. Le vere risorse di Internet vengono da siti che propongono testi, articoli ed elaborazioni di dati che, purtroppo, vengono ignorati dalla stampa. Personalmente ho trovato numerosi testi che possono essere utili per un nostro futuro lavoro. Il testo più importante che ho scaricato è il **Green Paper on the protection of minors and human dignity in audiovisual and information services**, varato dalla Commissione Comunicazione dell'Unione Europea e che, come tutti i testi europei, deve essere d'ispirazione per le legislazioni nazionali. Un forte trampolino, mi spiace dirlo, potrà essere la censura, prima inflitta e poi successivamente tolta, del film **Totò che visse due volte**, che ha coinvolto in un'appassionata discussione il Paese; anche chi, per menefreghismo o per semplice ignoranza, era sordo alla discussione. A questo proposito vorrei dire un'ultima cosa: la commissione che ha preso questa decisione non è preposta a decidere sui programmi che vengono trasmessi in Tv. Un'altra prova che non esiste chi vigili sul contenuto dei programmi Tv, se non le commissioni interne ai canali televisivi o i responsabili dei palinsesti per 'minori'. Questa commissione, che è parte del Dipartimento dello Spettacolo presso la Presidenza del Consiglio dei Ministri, ha come suoi componenti soltanto 7 persone. Qualcuno, spero solo provocatoriamente, ha proposto l'inserimento nella commissione censura di un rappresentante del comitato dei genitori. Questa sarebbe veramente la fusione di tutti i mali e provocherebbe l'assoluta distruzione del mezzo televisivo creando, a mio avviso, programmi in cui il 'politically correct' sarebbe la regola e l'anticonformismo l'eccezione. Ritornando alle varie commissioni, interne o esterne, locali o nazionali, c'è da porsi una sola domanda: è giusto che poche persone decidano cosa devono o non devono vedere milioni di italiani? Questa è la base del mio progetto: perché non DEVE più succedere che un film, nel nostro caso un cartone animato, sia 'adattato', tagliato, stravolto e qualche volta non trasmesso, soltanto perché poche persone decidono per noi. I minori? Che vengano tutelati, ma che ci sia anche la libertà, per chi è adulto o adolescente, di vedere programmi a loro dedicati senza essere costretti a essere nottambuli o, peggio ancora, a essere muniti di parabole, decoder o fibre ottiche. A questo punto, dopo aver passato i primi mesi impegnato nella ricerca di coloro che avrebbero aderito a quest'iniziativa, mi sento in dovere di porre le prime, ampie, basi di discussione. Quando parliamo di censura sui cartoni animati, cosa intendiamo? Quali sono gli adattamenti necessari affinché un'opera straniera possa essere trasmessa in Tv ? In un tempo in cui anche i doppiaggi dei film stranieri vengono messi in discussione dai registi e dai puristi cinefili, i responsabili delle Tv nazionali e di quelle a consorzio ci dichiarano apertamente l'indisponibilità a togliere anche uno solo degli adattamenti perpetrati sugli anime, talvolta arrivando anche a modificare l'opera con gravi e possibili colpe quali il poco rispetto del copyright dell'autore che ha dato l'autorizzazione a trasmettere un'opera diversa da quella poi effettivamente andata in onda. Ma quali sono questi adattamenti ?

- Taglio vero e proprio
- Rallentamento
- Zoom su un particolare dell'immagine
- Ripetizione di scene al posto di altre
- Falsi flashback
- Fermi di fotogramma
- Frasi palesemente fuori posto
- Sostituzione di nomi
- Taglio di sigle a causa di ideogrammi.

Tutte queste categorie appena elencate non sono parte dell'adattamento, ma di modifiche perpetrate arbitrariamente senza il consenso dell'autore. Come giornalista, come appassionato, ma soprattutto per la difesa del diritto dell'autore di vedere trasmessa la sua opera integralmente, mi batterò affinché questa situazione venga modificata.

Fabrizio Bellocchio (direttore de "Il Caleidoscopio")

sono fumetti assai vicini ai manga (magari per via dell'amore che gli autori nutrono per le produzioni giapponesi), ma non per questo li pubblicheremo. Se ci siamo mai trovati a contestare i fumetti coreani (permettimi di non usare il termine manga per non generare confusione), comunque, è per via dell'uso improprio che molti editori ne hanno fatto in passato, spacciandoli per serial nipponici. Sono inoltre pienamente d'accordo con te sulla cattiva scelta di titoli operata nel nostro paese: presso le più importanti fiere internazionali ho avuto modo di sfogliare molti fumetti orientali e alcuni sono davvero splendidi. Spesso, però, per loro stessa ammissione, certi autori koreani, filippini o cinesi hanno creato titoli assolutamente simili a certi manga di successo. E' un dato di fatto che esistano cloni di Ken e Dragon Ball**, d'altra parte anche l'Italia ci ha provato con gli Spaghetti Manga... Per chiudere questa mia lunga risposta, quindi, ti dico con sincerità che forse non produrremo mai fumetti koreani (anche se la tavola che mi hai fotocopiato è davvero bella), ma unicamente perché è per noi fin troppo**

impegnativo concentrarci sulle produzioni giapponesi e su quelle italiane di Mondo Naif.

K72-C
Un'altra rivista? Devo confessarti, caro Massimiliano, che questo è stato il mio primo commento alla nascita di **Express**. Sapere che la nuova testata conterrà addirittura sei serie, che quindi leggeremo micro episodi mensili, che opere infinite non arriveranno mai alla conclusione, che non a tutti interessano magari tutte le storie... Be', ero pessimista. Poi ho scoperto che **Express** è in fondo "Shonen Jump", che anche in Giappone le serie nascono su rivista per poi essere raccolte in volume, che sarà impaginata alla giapponese, che costerà solo 5.000 lire nonostante le pagine a colori... Dal pessimismo sono passato alla curiosità, anche perché tra i titoli selezionati ce ne sono di sconosciuti (anche se popolari in Giappone), perché **I's** è vicino a **Video Girl Ai**, perché Toriyama torna a far ridere, perché amo il calcio e sognavo da sempre **Holly e Benji**... Mi manca poco per passare dalla curiosità alla felicità: cosa puoi fare per convincermi definitivamente? Non voglio comunque parlare solo di **Express**, dal momento che **Storie di Kappa** è diventata per me la collana più interessante e suggestiva. Non state sbagliando un titolo, mi avete fatto amare storie come **Gun Smith Cats** che quasi non soffrivo, mi avete sorpreso con la cattiveria di **Jiraishin** e **Fortified School** (il più bel manga che io abbia mai letto), mi promettete **Kaikisen** (che avevo votato come sorpresa di Kappa) e mi sfornate un **Dominion C1** del maestro Shirow. Rubando le parole a un simpatico giornalista, **Storie di Kappa** rappresenta una valida alternativa all'intrattenimento nazional popolare di tanti manga! Avete trovato il coraggio di pubblicare il fumetto d'autore giapponese, e a giudicare dalla mia fumetteria di fiducia siete stati premiati da noi lettori (forse non ci speravate nemmeno): le premesse per continuare ci sono tutte, non trovi? Anche **Kappa Extra** seguirà le orme della collana gemella? Rispondimi entro luglio, mi raccomando... Non vorrai perdere un lettore per il vostro nuovo mensile (eh eh eh)? **Lorenzo Tosatto, Rimini**

Ma guarda un po' cosa mi tocca sentire. Ho come l'impressione che tu sia già un futuro lettore di Express, **ma che tu voglia semplicemente essere adulato, per cui ti adulerò. Sei già sulla nostra lunghezza d'onda, ma voglio raccontarti come è nato questo progetto che non ci fa vivere da un paio di mesi. Durante il nostro ultimo viaggio in Giappone siamo stati in visita nella redazione di Shueisha (in realtà un vero e proprio palazzo) e abbiamo iniziato a parlare di progetti editoriali con editor e autori vari. Si è discusso a lungo del fatto che in Italia non esistano riviste simili a quelle giapponesi, che sarebbe difficile pubblicare fumetti in un contenitore economico per poi ristamparli in lussuosi volumetti monografici, che pensare a un settimanale sarebbe per noi impossibile. Più parlavamo, e più l'editore giapponese ci invitava a provare. Più ci convinceva e più temevamo le ire del nostro boss Giovanni Bovini, titolare delle Edizioni Star Comics. Per convincerci a sostenere questa folle impresa (la più incredibile dopo la lettura 'alla giapponese'), i responsabili di Shueisha ci mettono a disposizione tutti i titoli di "Shonen Jump", da** Yu Yu Hakusho **a** I's, **da** Ruroni Kenshin **a** Ken il guerriero **(le origini!), da** Cowa! **a** Capitan Tsubasa... **Ci siamo rivisti a Bologna alla fiera del Libro per Ragazzi e abbiamo discusso del titolo di questa rivista, di come potrebbe passare in tempi brevi alla quindicinalità, dei poster che regalerà (stampati su entrambi i lati), di come tra qualche anno potrebbero uscire i volumetti dedicati ad alcune delle sue storie (ovviamente le preferite dal pubblico). Chi vorrà aspettare potrà farlo, chi non resisterà potrà contare su un prezzo di copertina davvero irrisorio se consideriamo il formato, il numero di pagine, il colore e la qualità della rivista. Non appena finirà** Cowa!, **poi, Akira Toriyama ci ha già assicurato le sue nuove storie brevi, così come Tetsuo Hara ci permetterà di pubblicare** Takeki Ryusei **non appena si concluderanno le storie sull'adolescenza del guerriero di Hokuto. Nessun editore giapponese si è mai interessato così tanto a una pubblicazione straniera, e con** Express **abbiamo la possibilità di imparare da chi ha trasformato il fumetto in un mezzo di comunicazione davvero di massa. Alcuni saranno perplessi per la nostra volontà di avvicinarci sempre più alla cultura nipponica, e quando decidemmo per primi di pubblicare i manga rispettando l'originale senso di lettura, in molti storsero il naso, per poi seguire il nostro insegnamento. Magari un giorno sarà normale pubblicare riviste a basso prezzo da gettare in attesa dell'uscita di favolosi volumetti deluxe. Mi scuso per aver monopolizzato queste preziose pagine, ma ci tenevo a farvi sentire un po' più coinvolti nel progetto (mentre scrivo non so ancora se utilizzeremo il nero per la stampa o addirittura un colore come avviene spesso in Giappone). Voglio infine spendere due parole su** Jiraishin **e** Fortified School, **due libri che abbiamo fortemente voluto, ma che temevamo potessero rivelarsi un fiasco totale. Stiamo studiando come programmare in tempi brevi i nuovi volumi (magari su** Kappa Extra **dopo la parentesi più avventurosa di** Rayearth **e** B't X**), e intanto abbiamo scovato altri romanzi a fumetti altrettanto intensi e suggestivi.**
Non rimane molto spazio, e devo assolutamente rispondere a Ylenia Zorzit **di Azzano Decimo (PN), rimasta stregata da un anime apparso molti anni fa in TV. Il cartoon a cui fai riferimento si intitola** Bagi, **ed è uno special televisivo del 1984 diretto da Osamu Tezuka. In 104 minuti di azione e impegno sociale, il maestro scomparso condanna pesantemente tutti gli esperimenti genetici che utilizzano gli animali. Bagi, infatti, è una creazione artificiale della dottoressa Ishigami, che ha ibridato un corpo felino con una cellula umana per dare origine a una nuova creatura. Sedici anni dopo, in una zona selvaggia del Sud America, il giovane Ryo, che aveva vissuto la propria infanzia con la dolce Bagi, si arma di fucile per darle la caccia. Il ragazzo, infatti, la crede colpevole della morte della madre, la dottoressa, che in realtà era stata uccisa dagli uomini di un importante politico, interessato ai suoi esperimenti. Trasmesso in Italia dalle reti RAI, il cartone animato non è purtroppo disponibile in videocassetta.**
Con questo è davvero tutto.

Massimiliano De Giovanni

P.S. A luglio presenteremo **Express** presso **Fat's Dream** a Bologna (051/550488) e presso lo **Star Shop** a Napoli (051/5518221).

CALM BREAKER di Masatsugu Iwase
SUPER SAYURICHAN!

BE'? COSA TI SUCCEDE? VUOI PER CASO **SUPPLICARMI** DI RISPARMIARTI?

E POTRÀ DIVENTARE PIÙ FORTE SOLO PERCHÉ GLI È STATA SOSTITUITA L'AI?
AVENDO SUBITO DEI DANNI SUPERIORI A QUELLI PRESTABILITI...
...L'AI DI SAYURI DISATTIVA LA **SICURA** PER ATTENUARE I DANNI E PASSARE ALL'**ALTRA AI**...
SECURITY CONTROL CENTER DELLE INDUSTRIE KAMATA
L'ALTRA AI INCORPORATA IN SAYURI NON È QUELLA DI UN **ESSERE UMANO**...
LA **RAGIONE** E IL SENSO DELL'**ETICA** SONO STATI ESCLUSI IN PARTENZA... PER CUI È RIMASTO SOLO IL COSIDDETTO **ISTINTO ANIMALE!**
BASANDOSI UNICAMENTE SULL'ISTINTO, DA ORA SAYURI NON AVRÀ PIÙ **INIBIZIONI** NELLO SCEGLIERE I MEZZI PIÙ POTENTI NECESSARI A DIFENDERSI, NÉ AVRÀ **ALCUNA PIETÀ** NEI CONFRONTI DEL NEMICO...
SI TRASFORMERÀ IN UN VERO E PROPRIO **ANIMALE SELVATICO!**

MIAO!

UGH...
C'E' QUALCOSA CHE NON VA?

BE'... I GATTI, PUR VIVENDO CON L'UOMO, SONO INDIPENDENTI E SELVATICI, NO?
E' DIVENTATA UN GATTO!

E TU... CREDI CHE IN QUESTO STATO POTRA' VINCERE?

MIAU!
COSA SIGNIFICA QUESTO? MI STAI PRENDENDO IN GIRO?!

ADESSO BASTA SCHER-ZARE!
SLASH
SHLAKK
WHUP WHUP
WHISSSS
WHACK

WHUP WHUP

TAP

MIAO!

SKRAPE

MALEDETTA! SMETTILA DI SCHERZARE!

È CAPRICCIOSA... PRIVA DI CONCENTRAZIONE...
BE'... SI RICORDI CHE ORA SAYURI È UN VERO E PROPRIO GATTO...
MA CHE CAVOLO STAI FACENDO?! COMBATTI SUL SERIO!
THUNK
MIAU?
TI INTERESSA PIÙ QUESTO CHE IL DUELLO?
COSA STAI CERCANDO DI FARE?

BRAKK

?!

CHE NE DICI? ORA TI E' VENUTA LA VOGLIA DI COMBATTERE SERIAMENTE?

GNAOOW!

SWISH

CHE VELOCITÀ!

MIAO
MIAO
MIAO
MIAO
MIAO
MIAO
MIAO
MIAO!

SKRAT SKRAT SKRAT SKRAT SKRAT SKRAT SKRAT SKRAT

CHE MERAVIGLIA! UN ATTACCO AFFILA-UNGHIE CON IL PLASMA JET CUTTER!

OH!

KRAKK

ACCIDENTI! HA DANNEGGIATO IL DISPOSITIVO PER L'EMISSIONE DELLA BARRIERA!

SKRAT

UH?!

WHIRL

SKRAT

SKRAT

MIAO!
SMASH
UGH!

SRRSSH

MEOW!
GRATT GRATT
C-COSA SIGNIFICA QUESTO ATTACCO?

YAWN!
!
MIAU!
EHI! MA DOVE STA ANDANDO, QUELLA?!
NON LE SARÀ SALTATO IN MENTE DI ANDARE A SALVARLO PROPRIO ORA...?
SAYURI PUNTA DRITTA VERSO SERGE!
AO', MA CHE STAI A FA'?! ...E DAMME 'NA MANO, NO?!
THUMP THUMP
MIAO! MIAO!
MIAO!
PARE CHE... SI SIA MESSA A GIOCARE CON LUI...
OH, NO! MENTRE PERDE TEMPO IN QUESTO MODO, IL ROBOT AVVERSARIO SI RIPRENDERÀ!
NON MI È PERMESSO PERDERE!
PER ME NON ESISTE LA SCONFITTA!

CREPA, SAYURI!
WOOOSSHH
SAYURI! ALLE TUE SPALLE!
SWASH
KLATTER
OH...

MIAOO!

MALE-
DIZIO-
NE!
ZZZAP
MIAAOOOOO!
SWISH
WRACK
MIAO!
BRACK
MIAO!
MIAO!
THROM

WHINNNNN
PRENDI QUE-STO!
MAS-SIMA POTEN-ZA!
FLASH
TAP
UH?!
MIAUU!
OH!
SSH
MIAO!

INCREDIBILE! QUELLO È IL LEGGENDARIO PUGNO DEL GATTO CHE USAVA MICKEY ROURKE!
ERA ASSOLUTAMENTE PRIVO DI POTENZA, EPPURE IL SUO AVVERSARIO CADDE AL SUOLO COME UNA PERA COTTA!
STAI DAVVERO PARLANDO DI QUEL LEGGENDARIO E MISTERIOSO PUGNO?!

COME IMMAGINAVAMO! STA ESPLODENDO PRATICAMENTE SENZA MOTIVO!
BLAHM

MALEDIZIONE... HO AUMENTATO LA POTENZA D'USCITA TALMENTE TANTO CHE HO SOVRACCARICATO L'AMPLIFICATORE...

THUMP

HO... HO PERSO... P-PIUTTOSTO CHE SOPPORTARE LA VERGOGNA DELLA SCONFITTA...
DISTRUGGIMI QUI... ORA...
MIAO! MIAO!
EHI! NON TIRARMI COSÌ!

DESIDERI TANTO IL COLPO DI GRAZIA?
UH?!

TI MANDERÒ ALL'INFERNO CON LE MIE MANI!
CONSIDERALO UN RINGRAZIAMENTO PER AVERMI SEPPELLITO SOTTO LE MACERIE PER BEN DUE VOLTE NELLO STESSO GIORNO!
BE', ALLORA SARÒ MOLTO FELICE DI ACCONTENTARTI IO, IN PRIMA PERSONA!
SAKAZAKI?!
ASPETTA, SHMOYANAGI! SE SPARI A UN AVVERSARIO INDIFESO NON DORMIRAI PIÙ SONNI TRANQUILLI...
MA TI RENDI CONTO DI QUELLO CHE DICI?! GUARDATI INTORNO! ANCHE VOI AVETE SUBITO DANNI INCALCOLABILI PER COLPA SUA!
EHM...

LA MIA IRA NON SARÀ MAI PLACATA, NEMMENO QUANDO AVRÒ DISTRUTTO L'ULTIMO BULLONE CHE LA TIENE INSIEME!
DAVVERO NON CREDI CHE SIA UN PECCATO DISTRUGGERE UN ROBOT DEL GENERE...?
NIENTE AFFATTO!
NON HA SENSO AGIRE D'IMPULSO IN QUESTO MODO, SHIMOYANAGI!
ASCOLTAMI BENE, SAKAZAKI! QUESTO ROBOT E' STATO PROGETTATO SEGUENDO UNA FILOSOFIA FONDAMENTALMENTE SBAGLIATA!
MI CAPISCI?!
PER QUANTO ABBIA DELLE BUONE CAPACITÀ E SIA UN'OTTIMA ARMA, A QUESTO MODELLO MANCA LA COSA PIÙ IMPORTANTE!
NON HA ALCUN SENSO CHE UN ROBOT DEL GENERE CONTINUI A ESISTERE!
C-COSA...?
E SECONDO TE, COSA MANCHEREBBE DI TANTO IMPORTANTE A QUESTO ROBOT...?
URGH
IL SENSO DELL'UMORISMO!
THUMP

IO NON LA PENSO COSI!
E TU CHI DIAVOLO SEI?!
IL MIO NOME E` SAOTOME, E SONO IL COSTRUTTORE DI KAORI!
PIACE-RE DI CONO-SCER-VI!
DOTTORE...
SAOTOME? MI SEMBRA DI AVERLO GIA` SENTITO DA QUALCHE PARTE...
MA NON ERA QUELLO CHE AVEVA CO-STRUITO IL GETTER ROBOT?

IL TUO COMPITO E` DA CONSIDERARSI TERMINATO...
GRAZIE PER LA COLLABORAZIONE, KAORI... SEI UNICA!

PUO` DARMI QUALSIASI PUNIZIONE...
NON CERCHERO` DI GIUSTIFICARE LA MIA VERGOGNOSA SCONFITTA...

UH?!
MA CERTO! ORA RICORDO!

E` STATO LEI A COSTRUIRE SAILOR BUNNY, IL PRIMO ANDROIDE AL MONDO DOTATO DI AI...
LEI E` IL DOTTOR GENDO SAOTOME CHE LAVORAVA PRESSO LA GOTMARS ENTERPRISE OTTO ANNI FA!

COSA?! NON MI DICA CHE NON LA CONOSCE, DIRETTORE!
COSA SAREBBE QUESTA SAILOR BUNNY?

E` STORIA VECCHIA, ORMAI...

C'ERANO FAN DEI CARTONI ANIMATI E DEI FUMETTI, APPASSIONATI DI MODELLINI EROTICI E LOLITISTI INCALLITI...
SAILOR BUNNY ERA UN IDOLO CARISMATICO, E ALL'EPOCA MOLTO POPOLARE PERCHE` IL SUO APPEAL FACEVA PRESA SU UN PUBBLICO VASTISSIMO FORMATO DA OTAKU DI VARIO GENERE...

OH, SAILOR BUNNY... QUANTO FORTE BATTEVA IL MIO CUORICINO OGNI VOLTA CHE SENTIVO QUESTO NOME...
DECISI DI LAVORARE IN QUESTO SETTORE PROPRIO PERCHÈ VOLEVO COSTRUIRE ANCH'IO UN ROBOT PERFETTO COME LEI...

ANCHE ORA, SE SOCCHIUDO GLI OCCHI PER UN ISTANTE, MI TORNA IN MENTE QUEL DOLCE SORRISO...
SAKAZAKI... TEMO CHE ANCHE TU ABBIA UNA FILOSOFIA DI PROGETTAZIONE FONDAMENTALMENTE SBAGLIATA...
SÌ... LA PROGETTAZIONE DELLA SUA VITA...

COME AL SOLITO, IN QUESTI CASI, L'OPINIONE PUBBLICA SOLLEVÒ MOLTE CRITICHE NEI CONFRONTI DI SAILOR BUNNY E DEL DOTTOR SAOTOME...

MANIACO! LURIDO PEDOFILO!
È UN INSULTO ALLA DONNA!
HAI FATTO PERDERE LA FACCIA ALLA NOSTRA AZIENDA!
SEI UNO SCIENZIATO DA BUTTARE!

SAOTOME OTTO ANNI FA

E COSÌ FU LICENZIATO DALL'AZIENDA, E LA SUA SAILOR BUNNY FU CONFISCATA...

AAAH!
THUMP

TUTTI GLI AMICI PRESERO IMPROVVISAMENTE A IGNORARLO, E LA MOGLIE LO ABBANDONÒ...
NO, MIYOKO...

D'ALTRA PARTE, NON E' IL PRIMO A CUI SUCCEDE UNA COSA DEL GENERE...
UNA STORIA TRAGICA DAVVERO...
DOPO DI CHE, DEL DOTTORE NON SI SEPPE PIU' NULLA...

IO N-NON AGIREI MAI PER UN'IDIOZIA SIMILE!
SE VOLEVA VENDICARSI, PERCHE' NON L'HA FATTO NEI CONFRONTI DELLA DITTA PER CUI LAVORAVA?!
V-VERAMENTE NON E' COSI'!
AH, CHE TIPO ODIOSAMENTE SUBDOLO!

...CHI AVREBBE MAI IL DIRITTO DI ACCUSARLO?
EBBENE, SE IL DOTTOR SAOTOME FOSSE STATO SPINTO DAL DESIDERIO DI VENDETTA DI CHI LO DERISE...

ANDARCENE...? M-MA NON DOVREI ESSERE RIDOTTA A UN CUMULO DI ROTTAMI PER IL MIO FALLIMENTO?

NON CREDO DI AVERTI MAI ORDINATO DI SCONFIGGERE SAYURI...
IL MIO OBIETTIVO PRIMARIO E' STATO RAGGIUNTO...

CON CERTA GENTE E' ASSOLUTAMENTE IMPOSSIBILE RAGIONARE...
UGH... LASCIAMO PERDERE... ANDIAMOCENE, KAORI!
FLIP

* CON. AN.: CONTAINER ANTIGRAVITAZIONALE

AH AH
AH AH
AH AH!
FLUTFLUTFLUT
ASPETTA, MANIACO!
SCENDI GIÙ, LOLITISTA BARBUTO!

DOTTOR SAOTOME!

ALMENO MI LASCI IL SUO AUTOGRAFO!
THUMP
THUD

COSA STAVO FACENDO?
BOH?
MAH?
UH...? C-COSA MI È SUCCESSO?
SAYURI PUÒ RIMANERE ALLO STATO ANIMALE PER SOLI TRE MINUTI. È UNA REGOLA FONDAMENTALE!

OH?
EH?
UH?
DOTTOR SAOTOME! PERCHÈ NON VIENE A BERE QUALCOSA, COSÌ POTREMO FARE L'ALBA RIEVOCANDO LE GESTA DELLA SUA SAILOR BUNNY?
A COSA DIAVOLO È SERVITA LA BATTAGLIA CHE ABBIAMO CONDOTTO FINORA?!
DANNAZIONE! LO SAPEVO, AVREI DOVUTO SPARARE QUANDO POTEVO!

CALM BREAKER - CONTINUA

Oh, Mia Dea! di Kosuke Fujishima

IL RITORNO DEL PRIMO PRESIDENTE

PERCHE` PROPRIO ORA? PERCHE`...

...PRO-PRIO LEI?

自動車部

自動車

↳ CIRCOLO DELL'AUTOMOBILE

EHI!
SALVE!

MH...
TUTTO BENE?

MA...?

PER GENTLEMEN
TRASFERIMENTO ALLA NUOVA SEDE!
ANCHE DONNE!
NUOVI ISCRITTI? BENVENUTI! AGEVOLAZIONI PERSONALI!
NUOVO
SIETE QUI
RAPPRESENTANTE: MORISATO
UNA NUOVA SEDE?

TAMIYA! OTAKI!
CHI VI HA AUTORIZZATO A TRASFERIRE LA SEDE?!
VLAM
NIT MCC
UH...

EHM... AH...
QUEI DUE, ORMAI, STARANNO FREQUENTANDO IL CORSO DI SPECIALIZZAZIONE...
GIÀ...

OH, MIO DIO!
CHE CARINO!

È RADIOCOMANDATO?!
N-NO... BISOGNA SALIRCI SOPRA...
SU QUESTO?
STIAMO CERCANDO DI CREARE UN PROPULSORE CHE SIA IL PIÙ PICCOLO POSSIBILE, MANTENENDO BUONE PRESTAZIONI...
SÌ?
BE'... ALMENO QUESTO È CIÒ CHE DICIAMO PER FARE BELLA FIGURA...

IN REALTÀ, ABBIAMO PENSATO CHE SAREBBE STATO DIVERTENTE PILOTARE UN MOTORINO RADIOCOMANDATO!

...

PFF...

GHMP...

BUHAH!

AH AH AH AH AH!

MA NON CREDO CHE DIVERTIRSI SIA TANTO SPREGEVOLE...
E VA BENE, SARÀ ANCHE SEMPLICE...

POTREMMO ARRIVARE A RISULTATI MOLTO INTERESSANTI, E NEL FRATTEMPO CI TENIAMO IN ALLENAMENTO!
...NON SIGNIFICA CHE SIA INUTILE!
BE', CREDIMI...
ANCHE SE CI STIAMO LAVORANDO DIVERTENDOCI...

NON VOLEVO PRENDERTI IN GIRO...
SCUSAMI...
UH...

...CHE PARLAVA ESATTAMENTE COME TE!
HO RISO SOLO PERCHÈ CONOSCEVO QUALCUNO...

TU MI PIACI!
HAI UNO SGUARDO NIENTE MALE!

HO INTENZIONE DI COSTRUIRE UN MOTORINO SIMILE A QUESTO...

TI VA DI TESTARLO IN GARA?

M-MA...

PERCHE`?

CONSIDERALO...

UNA SPECIE DI PICCOLO ESAME...

NON CREDO CHE ABBIA BISOGNO DI UNA COSA DEL GENERE...

IO SONO D'ACCORDO CON LEI...

...NON SIGNIFICA CHE NON POSSA ESSERE ANCHE UTILE, NON TROVI?
IL FATTO CHE SIA DIVERTENTE...
COME FACCIO A DIRLE DI NO, QUANDO FA QUEL FACCINO?
BE'...
S-SÌ...
AH AH AH AH AH!
ADESSO HO ANCORA PIÙ VOGLIA DI CORRERE ASSIEME A TE!
NIENTE MALE! SIETE FORTISSIMI!

CO ...?
BENE... LA GARA AVRÀ LUOGO FRA DUE GIORNI!

PIACERE!
E SONO UNO DEGLI EX PRESIDENTI DI QUESTO CIRCOLO!
IL MIO NOME È CHIHIRO FUJIMI...

POSSO SAPERE ALMENO CHI SEI ...?
N-NO, MA...
C'È QUALCHE PROBLEMA?

SCUSATEMI, NON MI SONO ANCORA PRESENTATA...
OH, GIÀ!

COSA?!

REGISTRO CIRCOLO DELL'AUTOMOBILE

FU LEI A TRASFORMARE IL PRESSOCHE' INUTILE FAN CLUB AUTOMOBILISTICO...
...NELL'ATTUALE CIRCOLO DELL'AUTOMOBILE, CON TUTTE LE ATTIVITÀ ANNESSE!
SEMBRA CHE LA SENPAI FUJIMI SIA STATA UNA VERA LEADER...
REGISTRO CIRCOLO DELL'AUTOMOBILE
NEKOMI

...DI UN GRANDE PRODUTTORE DI MOTOCICLI...
DOPO ESSERSI LAUREATA E' STATA ASSUNTA COME PREPARATORE TECNICO NELLA SQUADRA CORSE...
COSA?! E NOI DOVREMO GAREGGIARE CON UNA PERSONA DEL GENERE?!

CHI LO SA...
SCUSA, KEIICHI SENPAI... MA SEI SICURO DI POTER VINCERE CONTRO UN AVVERSARIO DEL GENERE?

SO SOLO CHE...
IO...

...ANCHE A ME È VENUTA UNA GRAN VOGLIA DI CORRERE CON LEI...
GAREGGERÒ CON IL PRIMO PRESIDENTE DEL CIRCOLO DELL'AUTO-MOBILE!
POWER BUSTER
ALLORA, SE VINCERAI, FESTEGGERE-MO INSIEME!
YEEEH
GRANDE
...E IO PREPARERÒ UNA TORTA!
UN PICCOLO ESAME...

HA INTENZIONE DI FARMI UN ESAME ATTITUDINALE PER VEDERE SE SONO DEGNO DELLA CARICA DI PRESIDENTE...

HWNNNNNNN

HHRRRMMM

RRAHHHHHMMMMMM

OH, SENPAI! CHE SORPRESA!

NON SA QUANTO L'ABBIAMO CERCATA!

...

IL VOSTRO NON MI SEMBRA L'ATTEGGIAMENTO DI QUALCUNO IN CERCA DI UNA PERSONA...

VI RIN-GRAZIO DI CUORE...
GRAZIE A VOI, CREDO CHE POTRO' GAREGGIARE SENZA TRAT-TENERMI...

OH...
CHIHIRO SENPAI... CHE ONORE SEN-TIRE QUESTE PAROLE DA LEI...

E DEL PERCHE' IO NON SIA STA-TA AVVISATA PREVENTIVA-MENTE...
PIU' TAR-DI SPERO DI SENTIRE DALLA VOSTRA VOCE IL MOTIVO DEL TRASFERIMENTO DELLA SEDE...
A PROPO-SITO...
CHE PAROLE CRUDELI...

TAP
TAP
DUE GIORNI DOPO...

BRRAP
SKRIP

POTPOTPOT

DOVRETE FARE DUE GIRI DELLA CIRCONVAL-LAZIONE DELL'UNI-VERSITÀ!
CHI ARRIVA PRIMO SARÀ IL VINCITO-RE!
...E STATE ATTENTI AI PEDONI, MI RACCOMAN-DO!

READY...
GO!

TRRRA
VAI!
RICORDA LA TORTA!
AUGURI A ENTRAMBI...
...ANCHE SE...
...CREDO CHE NON RIUSCIRÒ A FARE A MENO DI TIFARE PER KEIICHI...

AAAAA

AAH!

MA COSA ...?!

SONO QUELLI DEL CIRCOLO DELL'AUTOMOBILE!

È VELOCISSIMA!

COME DIAVOLO HA COSTRUITO QUEL FULMINE A DUE RUOTE?!

AA AA AA

PRIIII
PRAAA
PRAAAA
NIENTE MALE! HA SFIORATO IL MURO!
PRAAAAAA
SPIT

HO STRETTO TROPPO...
STAVO PER RESTARCI SECCO...
VAI, KEIICHI!
FOR-ZA!
LA STRADA È ANCORA LUNGA!
GRA-ZIE!
CE LA FARÒ PER TE!
DEVI METTERCE-LA TUTTA, KEIICHI!
MA CHE ...?
QUELLA RAGAZZA NON STAVA AL PUNTO DI PARTEN-ZA..?

VAI, KEIICHI!
COSA?! ANCORA?!

FORZA! FORZA!
MEGLIO EVITARE DI PENSARCI...

MA NONOSTANTE IL TIFO ACCANITO DI BELLDANDY, TUTTI GLI SFORZI SEMBRAVANO VANI... E COSÌ, AL SECONDO GIRO...

ECCOLOLA!

TUTTAVIA, KEIICHI NON SEMBRAVA DISPERATO...
NON BISOGNA MAI PERDERE LA PAZIENZA...
DEVO MANTENERE QUESTO RITMO...

DOVEVO ASPETTARMELO CHE L'AVREBBE TRUCCATO...

...ORMAI LA RESISTENZA DEL MOTORE DOVREBBE INIZIARE A RISENTIRNE...
MA SE L'HA MODIFICATO FINO A QUESTO PUNTO...

SONO SICURO CHE FRA POCO AVRÀ QUALCHE PROBLEMA TECNICO!

SONO SICURO...

FORSE...

EHI!

L'HO RI-PRE-SA!
MA...

MA QUEL-LO...
COSA...?

IL MOTO-RE...?

PRRAAA
BRAT
PRAAAAAA
ACCI-DENTI! HA CAMBIATO IL MOTO-RE?!
IN EFFETTI, QUESTO NON E' VIETATO DALLE REGOLE...
AVANTI, SEGUIMI! LA VERA GARA INIZIA ORA!
MA COM'E' POSSIBILE FARLO IN UN TEMPO COSÌ BRE-VE?

GRAB
FORZA!
OH, NO! SIAMO GIÀ ALL'ULTIMA CURVA?!
GOAL!
UH?!

COMPLIMENTI, KEIICHI!

OH, NO! SONO ENTRATO TROPPO E HO PERSO VELOCITÀ!

LA BANDIERA A SCACCHI CELA UNA SORTA DI SAGGEZZA PATERNA... LA BANDIERA A SCACCHI ELOGIA IL VINCITORE...

...MA BENEDICE TUTTI COLORO CHE HANNO GAREGGIATO...

SIETE STATI BRAVI TUTTI E DUE!

E IN TUTTI I SENSI...
OGNI GIORNO MI SPORCAVO D'OLIO...
PERCHE` FAI TUTTO QUESTO SOLO PER UN CLUB AMATORIALE, CHIHIRO?
...E I MIEI AMICI SI PREOCCUPAVANO...
E` SEMPLICE... IO LO TROVO DIVERTENTE...
NON IMMAGINAVO DI POTERE SENTIRE QUALCUN ALTRO !
ABBIAMO PENSATO CHE SAREBBE STATO DIVERTENTE..

A PROPOSITO, COM'È ANDATO L'ESAME?
L'ESAME?

NON VORRÀ MICA DIRE CHE SONO STATO BOCCIATO E CHE DEVO DIMETTERMI DALL'INCARICO DI PRESIDENTE?
OH DIO, NEMMENO PER SOGNO!

L'ESAME A CUI MI RIFERIVO ERA PER ME STESSA...
TU L'HAI SUPERATO FIN DALL'INIZIO!

GRAZIE A TE, HO POTUTO PRENDERE UNA DECISIONE...
LASCERÒ IL LAVORO NELLA SQUADRA MOTOCICLISTICA E MI METTERÒ A COSTRUIRE LA MOTO DEI MIEI SOGNI!

MI È VENUTA VOGLIA DI COSTRUIRE UNA MOTO PER DIVERTIRMI...
...E NON PER RENDERLA UN MEZZO DI COMPETIZIONE!

OH, MIA DEA! - CONTINUA

di Davide Toffolo

UN TAVOLO LUMINOSO (DA TAVOLO!) NON E' ALTRO CHE UNA SCATOLA DI LEGNO CON UNA FONTE DI LUCE ALL'INTERNO, UN FONDO DI COMPENSATO ... E UN PIANO D'APPOGGIO TRASPARENTE.

PUO' ESSERE UN VETRO SMERIGLIATO ...

... MA IO PREFERISCO IL PLEXYGLASS OPACO, CHE E' MENO PERICOLOSO E PIU' MANEGGEVOLE!

LA FONTE LUMINOSA CHE PERMETTE DI LEGGERE I DISEGNI IN TRASPARENZA E' UNA LUCE AL NEON, PIU' FREDDA DELLE LAMPADE A INCANDESCENZA CHE NON VI PERMETTEREBBERO DI LAVORARE...

CHE TE NE PARE DI QUESTA SCATOLA, UGO?! E' IL CASSETTO DEL TAVOLO DELLA CUCINA ...

CASSETTO DEL TAVOLO... VEDIAMO ...

LA SUPERFICIE DEL TAVOLO DEVE CONTENERE TUTTA LA TAVOLA SULLA QUALE DISEGNAMO ... QUESTO MISURA 50 cm x 50 cm ED E' ALTO 15 cm ...

CREDO QUESTO CASSETTO FACCIA AL CASO NOSTRO...

di Davide Toffolo

Leggi AMICI e scegli i tuoi SHOJO MANGA preferiti!

CARDCAPTOR SAKURA
di CLAMP

CREAMY MAMI
di Yuko Kitagawa e Kazunori Ito

OHAYO SPANK
di Shunichi Yukimuro e Shizue Takanashi

JULINE
di Narumi Kakinouchi

KILLA
di Waki Yamato

LADY LOVE
di Hiromu Hono

MARS
di Fuyumi Souryo

NANA IRO MAGIC
di Yu Asagiri

NIJI NO DENSETSU
di Chieko Hara

THE CHERRY PROJECT
di Naoko Takeuchi

Continua il **Grand Prix** dello shojo manga! Sarete proprio voi a votare il titolo che prenderà il posto di **Sailor V** sulle pagine di **Amici** a partire dal numero 15! Siete pronti?!

Come potete notare, i titoli in lizza sono in tutto dieci. Cinque appartengono alla vecchia guardia dello shojo manga (stile **Una ragazza alla moda**, per intenderci), mentre gli altri cinque sono tutti della 'nuova generazione'. Sulle pagine di **Amici** verrà dedicato mensilmente uno spazio a ciascuno di loro, mentre il mensile di **Sailor Moon** vi aggiornerà costantemente sulla classifica. Il destino degli shojo manga in Italia è nelle vostre mani! CLAMP, Yuko Kitagawa e Kazunori Ito, Shizue Takanashi, Narumi Kakinouchi, Waki Yamato, Hiromu Hono, Fuyumi Souryo, Yu Asagiri, Chieko Hara e Naoko Takeuchi sono tra le autrici più celebri del panorama giapponese, e i loro manga si candidano anche per le nostre collane **Storie di Kappa** e **Kappa Extra**: il vostro voto è ancora più prezioso!

COME VOTARE

Votare lo shojo manga che preferite è veramente semplicissimo! Basta inviare una cartolina postale con le vostre preferenze al seguente indirizzo: **Edizioni Star Comics, strada Selvette 1bis/1, 06080 Bosco (PG)**

IL RITORNO DI UN MITO
DRAGON BALL DX
DELUXE
GIUGNO 1998 • LIRE 5.000
DRAGON BALL
DELUXE
1
AKIRA TORIYAMA
GIUGNO 1998
UNA PORTA SOCCHIUSA AI CONFINI DEL SOLE
Non ci piacciono né le 'luci', né le 'marine', né le 'anemoni', né gli 'zagati'. Odiamo i finali edulcorati per chi teme l'originalità. Non ci piacciono le censure. Finalmente arriva in volume la vera storia dei Cavalieri Magici di Sephiro, che la televisione non vi ha permesso di godere a pieno!
UNA PORTA SOCCHIUSA AI CONFINI DEL SOLE
Rayearth
KAPPA EXTRA 1
1
CONTIENE UN EPISODIO INEDITO DI SD RAYEARTH!
Rayearth
di CLAMP
a giugno in edicola su
KAPPA EXTRA